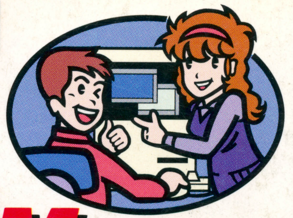
1996年5月1日発行(毎月1回1日発行)第15巻第5号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる!

コンピュータの新しい活用法を満載!!

MAY 1996
5
定価 500Yen

BASIC Magazine



パソコンおもしろ活用法
デジタル・カメラで思い出づくり

- デジタル・カメラの基礎知識
- 最新デジタル・カメラ大集合
- 撮った画像をパソコンで活用
- 昔の思い出もデジタルに!

©1995 EXIT Inc., ITOCHU Corporation, RINGS CO., LTD, HARUO TOGASHI

インターネット
ホームページの作りかた教えます Part2
~テキスト・レイアウト編

ベーマガ電脳市場
コンピュータ・ショップ今月のおすすめ商品はこれだ!

各社CPUパワーアップ製品大紹介!!

パソコン用データベースソフトがおもしろくなってきた!
ゲーム/アニメ/映画/プロレス/競馬など

コンピュータだから楽しめる頭脳の体操
だれでも打ち込める24本のプログラムを掲載!

アーケード・ゲーム情報
「ストリートファイターZERO2」
オリジナルコンボを有効に使え!
「ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝」
ラッシュ攻撃を一挙紹介!

綴じ込み付録 SUPER SOFT Hot Information
全208本の新作ソフトと売れ筋情報を満載
パソコン全機種, ゲーム機全機種, アーケード・ゲーム, ゲーム・ミュージック&ビデオ

セガのWindows用日本語版ソフト発売決定!

マルチメディアのNEC
俺ゲー。
PC-FXGA
なあ。ちょっとやってみてくれよ、
俺のゲーム。超大作。ホントだって。

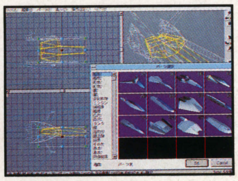
いつかはCGアニメーター。目指せスーパーゲームクリエイター。
そんな気持ちに、がっちり応えます。
ゲームアクセラレータボード PC-FXGA

プラモデル感覚でCGを組み、アニメーションさせる。アイデア満載のオリジナルゲームを創る。PC-FXGAをPC-98*に装着、DOGAGENIE1(無料添付)やGMAKERスタータキットと組み合わせることで、「創る」という新しい世界への一歩が始まります。もちろんPC-FXやPC-FXGA用ソフトもプレイ可能。楽しみながら、夢をかたちに。PC-FXGAなら、できます。

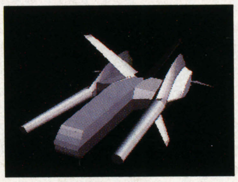
＊動作環境等に関しましては、下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

オリジナルCGアニメにチャレンジ!

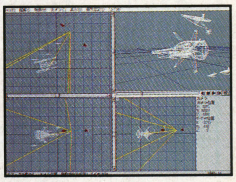
DOGAGENIE1 (PC-FXGAに添付 非売品)



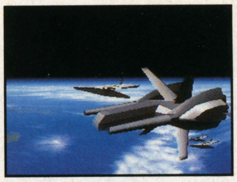
パーツアセンブラ
登録されている300種類のパーツを組み合わせ、上面、側面、正面のウインドウで物体の形を確認しながら制作します。



ポリゴン表示
PC-FXGAの3D表示機能を使って、物体をポリゴンで表示することができます。パッド操作により物体を回転させることもできます。



モーションエディタ
始点と終点の間の軌跡をベジェ曲線で制御、同様にカメラの位置や動きを設定することができます。さらに物体の加速、減速も調整できます。



アニメーション再生
モーションエディタで設定した動きでのアニメーション再生ができます。色調の変更や用意されている背景画像と合成しながらの再生もできます。

自分だけのゲーム創りにトライ!

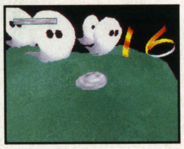
GMAKER スタータキット

PC-FX、PC-FXGA用ゲームをC言語で開発するためのオーサリングソフトです。
言語ツール、デバッガ、ファイルコンバータ等の基本ツールをパッケージしています。

PC-FXGAオーサリングソフトウェア GMAKERスタータキット
好評発売中 標準価格 19,800円(税別)

近日発売予定
GMAKERスタータキットプラス
ソフトウェアの追加で、PC-FXGAのソフト開発環境をより強化できます。■CDエミュレータ ■ユーティリティ ■ファイルコンバータ ■ライブラリ

ここまで出来る。こんなに遊べる。GMAKERから生まれたポリゴンゲーム。



不思議感覚の新アクションゲーム ん～にゅ～
マイキャラを操作しながらアイテムを集めるアクションゲーム。PC-FXGAの世界が体験でき、ゲーム開発の参考にもなります。

PC-FXGA専用ゲームソフト
ん～にゅ～ 近日発売予定 価格未定
© NEC Home Electronics, Ltd.

仮想空間で3次元バトル 拳舞
3次元空間で繰り広げられる格闘ゲーム。コントロールパッドを2つ接続して、対戦が楽しめます。

PC-FXGA用サンプルゲーム(PC-FXGAに添付。非売品)
拳舞 OUCC(大阪大学コンピュータクラブ)制作

PC-FXGA

好評発売中

〈PC-9800シリーズ対応〉
ゲームアクセラレータボード
PC-FXGA
標準価格 **46,000円**(税別)

CGアニメーション入門キット DOGAGENIE1(ドーガジニー1/Windows® 対応版)他を含むCD-ROM付き。
◆付属品:PC-FX専用コントロールパッド×1、ACアダプタ×1、VIDEOケーブル×1、AUDIOケーブル×2、CD-ROM(非売品)×2、インストールディスク×1、取扱説明書(保証書付)×1
＊記載の各ソフトウェアは、Windows® 95上での動作を確認しております。(一部動作条件付き) 詳しくは下記PC-FXGAサポートセンターまでお問い合わせください。

●PC-VANでPC-FXGAの情報を提供中!「PC-FXプラザ」J PCFXGAとご入力ください。 PC-VANに関するお問い合わせ先:NEC PC-VAN事務局 03(3454)6909(代表)
●PC-FXGAはインターネットでも通信販売を行っています。 http://www1.meshnet.or.jp/ntem/home.html 通信販売に関するお問い合わせ先:NECテクノマーケティング 03(3798)7845(ダイヤルイン)

NECホームエレクトロニクス
パーソナルプロダクト事業部
〒108 東京都港区芝5-33-1(森永プラザビル) TEL.03(3454)5111(大代表)

＊DOGAGENIE1は、株式会社ドーガの商標です。＊Windowsは、米国Microsoft Corporationおよびその他の国における登録商標です。
＊Windows® 95の正式名称は、Microsoft® Windows® 95 Operating Systemです。＊ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。
PC-FXGAに関する技術的なご質問は、NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部PC-FXGAサポートセンターへ。
〈技術的な質問に電話でお答えします〉 受付時間/9:00～17:00 TEL.03(5232)6222
●電話番号のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上、おかけください。

マイコン BASIC Magazine

CONTENTS

©マイコンBASICマガジン５月号
第15巻 第５号 1996年４月25日印刷
1996年５月１日発行
定価500円(本体485円)
電波新聞社 1996 Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田１−11−15 郵便番号141
電話 東京(03)3445-6111(大代表)
振替(東京)5-51961
印刷：奥村印刷㈱ 製本：㈱堅省堂
<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

8 特集
GW(ゴールデンウィーク)直前!! デジタル・カメラとパソコンで思い出づくり
デジタル・スポット『夢ディア』を体験 …… 8
撮った画像を活用しよう! …… 10
デジタル・カメラの基礎知識 …… 27
最新デジタル・カメラ大集合 …… 29
昔の思い出もデジタルに! …… 33

34 BMネットワークTODAY
「インターネット」ホームページの作りかた教えます Part.2 —テキスト・レイアウト編—

39 初心者にもわかる簡単操作ペイント・ソフト
お絵かきくん

40 マンガで学ぼう! パソコン・レクチャーX
TRACK#12 もっと速く! WWWアクセス

44 Windows95対策 CPUパワーアップ大作戦!
各社CPUパワーアップ製品大紹介
●ODP，CPUアクセラレータ機種別最新一覧表

48 ベーマガ電脳市場
コンピュータ・ショップ 今月のおすすめ商品はこれだ!

BM特選プログラム・コーナー

Windows(Visual Basic)	たけるん〜Take Run〜	荒井 篤	80
	FISH SHOT	佐藤陽亮	84
FM TOWNS	天秤ゲーム FOR TOWNS	岡崎芳友	89
	PAINT BUSTER	今里 敬	92
MSX	移植版 ROOM-16	TMR	95
	あみだでアミーゴ!	たーや	97
PC-8801mkIISR	Fall Down to Hell	山崎史雄	99
PC-9801	馬に慣れよう'98冬	要田 出	101
	あっちの世界	杉井 光	103
	へび使い	稲葉 健	105
	SIM COLONY	飯田貴士	108
	(実用) マシン語入力プログラム Ver.3.0	川口周平	112
X1	ISLANDS	佐藤裕次郎	115
X68000	Ground Force	福田圭介	117
PC-E500	Three-Choice Go	高根 博	119

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR	COTTON	Silpheed☆	121
MSX(MSX MUSIC)	真・女神転生II	石原 顕	123
X68000+NAGDRV+GS音源	真・女神転生 デビル・サマナー	上古仁志	126

巻頭カラー 6
今月のおすすめはコレ！
本格派アニメーションソフト **VRアニメート**

50 **新製品情報満載**
Information Catch Up！
●NECから携帯にピッタリのサブノート発売
●PentiumODP最新情報をキャッチ
●120Mバイトの新記憶メディア登場
●プレクスターから8倍速CD-ROMドライブ
●Windows95に完全対応のパソコン通信ソフト発売

54 PC-FXゲームアクセラレータ講座
～複数のモデルに変換をかけた～の巻

61 インタプリタ型C言語「めじろ」で学ぶマルチメディア・プログラミング入門
簡易版インストール・プログラムを作成！

64 先生と生徒のためのBASICプログラミング講座 第49回
放物線運動のシミュレーションに挑戦！

68 リニューアル F-BASIC for Windowsプログラム教習所
卒業試験 **まちがいさがしゲームを作ってみよう！**

71 ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！ Delphi完全マスター
第6回 **Delphiによるオブジェクト指向プログラミング①**

76 Klick & Playゲーム作成術 Play 4
アニメーションを駆使して疑似3Dゲームに挑戦だ！

78 『Klick & Play』オリジナル・ゲーム大募集！ 中間報告

130 明日のスター・プログラマー

131～ **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード

NECホームエレクトロニクス……表2～前付カラー3
チノン ……前付カラー15
NEC ……表4

メディア

帝人 ……前付カラー5

ソフト

テイチク ……前付カラー7
富士通パレックス ……前付カラー12～13
富士通ミドルウェア ……前付カラー14
日本電素工業 ……前付カラー19
テラダ商電 ……記事中39
セガ・エンタープライゼス……中付カラー132～133
オークスヘブン ……中付カラー134～135
SPS ……中付カラー136
テイジイエル ……中付カラー137
アテナ ……中付カラー138
塚本吉彦事務所 ……記事中カラー184
セガ・エンタープライゼス……記事中カラー192～193
NECインターチャネル……記事中カラー194
日本ファルコム ……表3

レコード関連

キングレコード（ファルコムレーベル）…記事中カラー213
ポニーキャニオン ……記事中カラー218

学校関連

代々木アニメーション学院 ……前付カラー18
カルチャーブレーンコンピュータアート学院 ……記事中63

パソコン・ショップ

北海道――
ワンダーボックス ……記事中254
関東・甲信越――
九十九電機 ……前付カラー16～17
ウェーブ・アイ ……前付20～21
クレバリー ……前付22～23
ピー・アンド・エー……前付24～26
遊基……記事中254
パソコンランド21 ……後付264
ビットマップ ……後付265
インパクト ……後付268
パシフィックレンタル ……後付269
コムネット ……後付270
アクティブ ……後付271
ポイント ……後付272
ソフトショッププラム ……後付274
サンマックス ……後付275
OTTO ……後付275
日本マイコン流通センター ……後付276～282
関西――
アイツー ……後付266～267
ユニオンコンピューターネットワーク ……後付274

その他

満開製作所……記事中240
ビッキーズ ……記事中249
トライ ……記事中251
キョーワインターナショナル ……後付273

ベーマガの今月のオススメはこれ!

初心者からプロまで幅広く対応したアニメーション作成ソフト

VRアニメート

価格14,800円
(キャンペーン価格9.800円)

■問い合わせ先■
日本電素工業
☎03-3452-2387

ここ数年,アニメーターの人材不足などで,コンピュータがアニメーション制作の現場で活躍しているのをみなさん知っていますか?
似たような絵を大量に描くアニメでは,一部の作業がコンピュータ化されつつあります。当然,こういった作業は専用の大型コンピュータ(ワークステーション)の仕事なのですが,パソコンの高機能化にともない,数千万円もするマシンと同じことをWindows3.1/95対応のパソコンにさせてしまえるソフトも登場しはじめています。
今回紹介する『VRアニメート』もそのひとつ。初心者でもカンタンにコンピュータ・アニメーション作成を楽しめるソフトです。

アニメ作成を支援するツール群

アニメーションは,少しずつ異なるコマ(セル)を短時間で連続的に見せることにより,キャラクターが動いているように見せています。子供向け雑誌の付録などでよくあるパラパラマンガの原理と同じです。

実際の作業では,元となる絵に透明のセルをかぶせ,少しずつ変化をつけて描写していくのですが,VRアニメートは,これとまったく同じ作業をコンピュータ上で実現するソフトです。

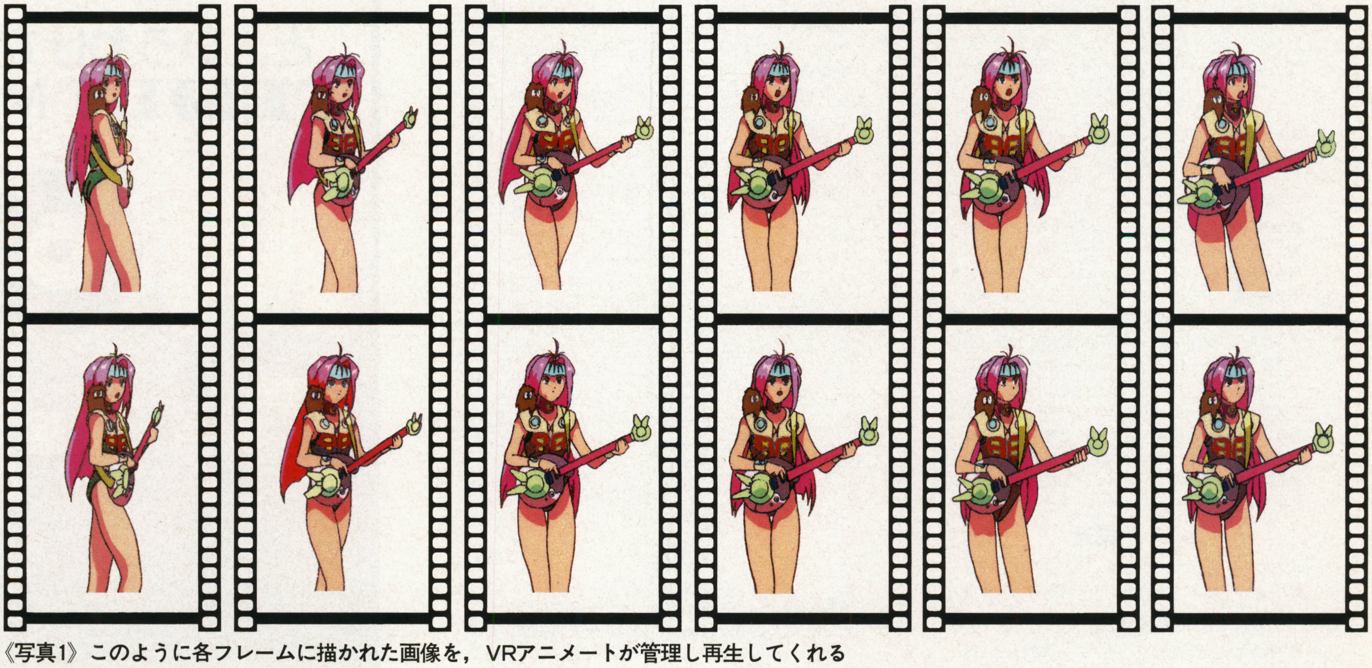
VRアニメートでは,セルの管理をフレームという単位で行なっています。各フレームに**写真1**のような画像を描き込めば,あとはVRアニメートがまとめて再生してくれるのです。それでは,実際に描いてみましょう。

1枚目の画像を,内蔵のペイント・ツールや,付属ソフトの『PC Paint Brush』などで描いたら,[フレーム]メニューから[次のフレームにアウトライン表示]を選びます。

フレーム・バーのフレーム送りボタンを押して,つぎのフレームに移動してみると,さっき描いたイラストのシルエットが転送されています。これを元にして,2フレーム目を描き,次のフレームにアウトラインを転送します。これをくり返せば,立派なアニメーションの完成です。

各種エフェクトも搭載

アニメを描画するときに,忘れてはい

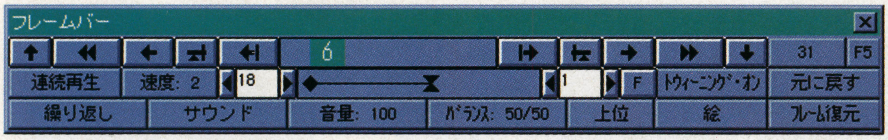


《写真1》このように各フレームに描かれた画像を,VRアニメートが管理し再生してくれる

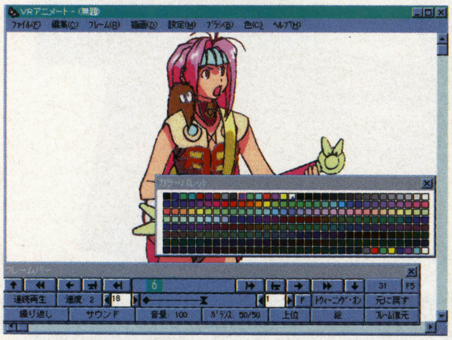
©ビックウエスト/毎日放送

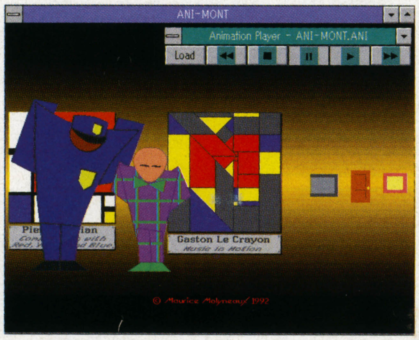
《第1表》VRアニメートの主な機能

描画	ペン／直線／矩形／多角形／円／塗りつぶし／点線／ブラシ／曲線／文字
描画補助	始点移動3種／フレーム特殊効果（回転／大きさ／移動）
彩色	9カ所指定グラデーション／色変更（複数色同時変更可）
特殊効果	ぼかし／スムーズ／輪郭／クリスタライズ／ウェーブ／タイル／ワイプ／ブラインド／Buzz／Shatter／縁取り／Unrez
編集機能	コピー／フレーム・コピー／張り付け／移動／回転／伸縮／逆転
サウンド機能	WAVファイル張り付け／音量調整／音量バランス調整



《写真2》VRアニメートでは，このフレーム・バーで作業エリアの指定を行なう。中央上段が現在編集中のフレームの位置をしめすもの


《写真3》実際の作業のようす。フレーム・バーとパレット・ウインドウのおかげで，画像のエディットがしやすくなっている



《写真4》VRアニメートは，MTVのアニメーション作成にも使用された

けないのが特殊効果です。これがなければ，せっかくのアニメも迫力に欠けるものになってしまいます。

VRアニメートには，仕上げた原画をダイナミックに演出するエフェクトが多数搭載されています。原画を直接操作する始点移動，回転などの描画補助機能，場面転換などには欠かせないワイプ，ブラインドと，たいていの場面で必要なものがそろっています（**第1表**）。全体に対してエフェクトをかけることはもちろん，選択されたフレーム，または特定の1フレームだけにエフェクトをかけることも自由自在です。

原画を描き，エフェクトをつけて，アニメが完成したら，つぎに必要なものはサウンド・エフェクトです。VRアニメートには，サウンド張り付け機能も付属しています。

張り付けかたはカンタン。任意のフレームに移動してフレーム・バーのサウンドボタンを押し，指示に従うだけ。

こうして完成したアニメーション・ファイル（.ANIファイル）は，VRアニメート上で再生するのはもちろん，付属の『アニメーション・プレイヤー』で見ることもできます。

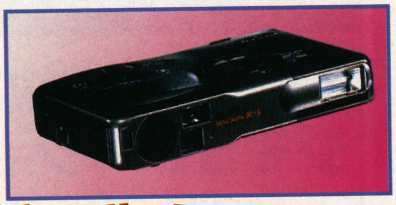
このアニメーション・プレイヤーは，再配布が可能なので，フロッピーディスクやMOにデータと一緒に保存しておけば，どこでも自作のアニメの上映会が楽しめます。

『マクロス7』のサンプル・データが付属！

VRアニメートには，毎日放送系で放映されていたTVアニメ『マクロス7』のマウスパッドと，セル画データが付属しています。このデータは，『VRアニメート』の基本機能を学習できるように作成されていますので，ファンならずとも楽しく学習できるのではないでしょうか。

さらに，アメリカのテレビ番組MTVの番組宣伝にも，このソフトが使われた実績があります（**写真4**）。このことから，『VRアニメート』の実力がうかがえることでしょう。

『VRアニメート』は，アニメの基礎を学びたい人はもちろん，将来アニメーターをめざす人にもオススメの1本といえるでしょう。



ゴールデン・ウィーク GW直前 これからは デジタル・カメラで思い出づくり

もうすぐゴールデン・ウィークです。みなさんはもうどこかへ行く計画はたちましたか？
パソコンやゲームもいいですが，たまには連休を利用してどこかへでかけてみましょう。そんなときに付きものなのは記念写真。

マルチメディアを目指すベーマガ読者なら，カメラもやっぱりデジタルにしたいものです。
そこで今回は，パーソナル・ユースに最適なデジタル・カメラを大特集します！

デジタル・カメラで デジタル・スポットを撮ろう！

ゴールデン・ウィークも間近になり，今年はどこに行こうかな？と考えている人に，ベーマガ編集部がおすすめするデジタル・スポット『夢ディア』を紹介しましょう。

夢ディアは昨年12月，JR秋葉原駅の山手線と京浜東北線の高架下，約300坪の敷地にオープンしたマルチメディア体感スペース。約200台のパソコンを設置し，そのすべてをLAN（ローカル・エリア・ネットワーク）で接続。768kbpsの専用回線を使い，インターネットへのアクセスを自由に楽しめるだけでなく，パソコンが広げてくれるマルチメディアの世界を存分に体感できるスポットです。

今回は，ベーマガ編集部がみなさんより一足先にこの夢ディアでマルチメディアを体験してみたいと思います。

もちろん片手にはデジタル・カメラ。スタッフの高橋さんの案内で，中の様子をバッチリ撮影してきました。

みなさんもGWに向けて，このデジタル・スポットを予習しておきましょう。

目的にあわせて 本格的マルチメディアを体感！

まず，入口で会員になるためのIDカードをもらいます。このIDカードを持ってレジストレーションゾーンへ行き，会員登録を行ないます（**写真1**）。

会員に登録すると，夢ディアの施設を利用できるようになるだけでなく，次回以降の入場料が割引になり，たいへんお得です。

さて，レジストレーションゾーンでの手続きが終わったら，あとはまったく自由。

夢ディアは，レジストレーションゾーンを含め六つのゾーンで構成され，それぞれの目的に合わせて，施設を好きなだけ利用することができます。

●ビジネスゾーン

ワープロ・ソフトや表計算ソフトなど，基本的なビジネス・ソフトを揃えたゾーン。ソフトの操作法を練習したり，実際に文書や帳簿のデータを作成できます。

●マルチメディアゾーン

ゲームやインターネットが思う存分体験できるゾーンです。

対戦型のゲームを中心に，最新のゲームが時間を気にせず遊べるので，ゲームを購入する前にここで試してみるのもいいでしょう（**写真2**）。

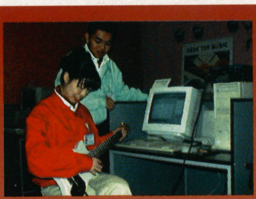
●セミナー・ルーム／イントロダクションゾーン

26台のパソコンを設置したセミナー・ルーム。「インターネット入門」や「オリジナルサウンド作成」などのセミナーが行なわれるだけでなく，レンタル・スペースとしても利用可能です。

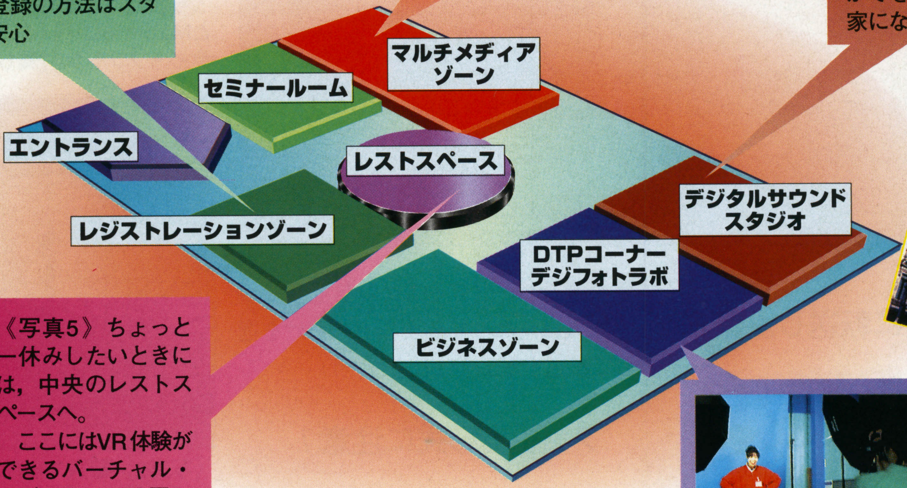
また，パソコン超初心者のために無料

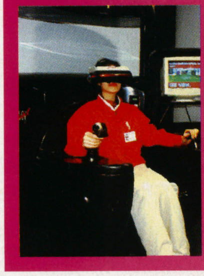
《写真1》入口でIDカードをもらい。レジストレーションゾーンへ。登録の方法はスタッフが教えてくれるので安心

《写真2》対戦ゲームで友達と盛りあがるもよし，超高速のインターネット環境に驚くもよし



《写真3》ミュージシャンを目指すならココ！楽器ができない人も，名作曲家になれる？





《写真5》ちょっと一休みしたいときには，中央のレストスペースへ。

ここにはVR体験ができるバーチャル・オデッセイが設置してある

《写真4》普段は見られないDTPソフトが体験できる。高画質のデジタルカメラで高橋さんをモデルに写真を合成してもらったぞ

のミニセミナーが定期的に開催されています。

●**デジタルサウンドスタジオ**

キーボードやギター，ドラムパッドをはじめ，コンピュータ・ミュージックに関するいろいろな楽器や設備が充実したゾーンです（**写真3**）。

CGと音楽をリアルタイムに融合させた，ハイパーアーティスト森本浩正さんの作品『VISISOUNDER』もここで体験することができます。

●**DTPコーナー／デジタルフォトラボ**

普段は触ることのできないDTPソフトが自由に体験できるコーナーです。

また，高画質デジタル・カメラで撮影した写真や，持ち込みのフィルムを使って合成写真を作成してくれるモンタージュサービスや，写真入りのオリジナルカレンダーは大人気（**写真4**）。

これらのゾーンには，すべて専門のスタッフがついているので，疑問や質問などにすぐ対応してくれます。

1日中いても飽きないデジタル・スポット，みなさんもGWにはデジタル・カメラを持って夢ディアに行きましょう！

マルチメディア体感スペース 夢ディア

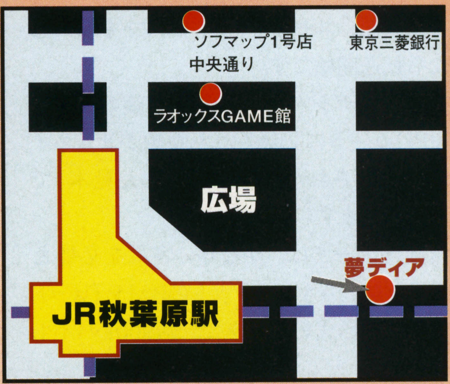
〠101東京都千代田区神田相生町
JR秋葉原駅山手線・京浜東北線高架下
☎03-5296-5581

インターネットやDTPなど，最先端のマルチメディア体験ができる夢ディア。

これからも，ハードやソフトを続々と導入し，新しいサービスを開始していくそうです。

4月からは，これまでWindows95が中心だった環境にMacintoshを大幅に導入。自分にはどちらのパソコンがあっているかをじっくり確かめることができます。

さらに，着工の遅れていたオーガニックカフェ・デジタルビーンズもまもなくオープン。これでランチの心配もしないで，1日中マルチメディアに浸れますね。



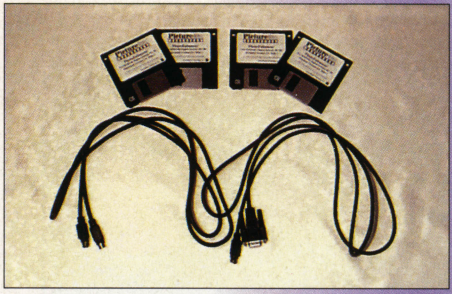
マルチメディア体感スペース　夢ディア
■営業時間：AM10:00〜PM10:00
（入場締切PM8:00）
■入場料：
●当日入場券：一般1,500円 高校生1,200円 中学生1,000円 小学生700円

●入場前売り券：一般1,200円 高校生1,000円 中学生800円 小学生500円 男女ペア2,000円
※JR東日本各駅みどりの窓口，びゅうプラザ営業支店にて取り扱い
●会員価格：一般1,000円 高校生800円 中学生700円 小学生400円

※ここに掲載の写真はすべて富士写真フイルムの『DS-220』とチノンの『ES-3000』で撮影したものです。

撮った画像を活用しよう!

さて，デジタル・カメラを使って撮影した写真，ただ保存しておくだけではもったいないですね。
デジタル・カメラで撮影した写真は，デジタル・データなので，パソコンを使ってさまざまな形で使用できます。
ここでは，そんなデジタルの画像データの利用法を紹介しましょう。



《写真1》DC50ズームは，Windows用（右）とMacintosh用（左）のケーブル，ユーティリティ・ソフトが付属している

まず，パソコンに転送しよう

撮影した写真をデジタル・データとして利用するためには，パソコンにデータを転送する必要があります。

その転送方法は，製品によって異なります。くわしい説明は，この後することにして，ここでは最も一般的なRS-232C（シリアル）ケーブルを使用した転送方法を紹介しましょう。ここでは，コダックのデジタル・カメラ『DC50ズーム』を例にしています。

この転送方法では，ケーブルとユーティリティ・ソフトが必要です（**写真1**）。最近では，製品に付属している場合がほとんどですが，オプションとして別売りされていることもあるので，購入の際に確認しておきましょう。

ケーブルでデジタル・カメラとパソコンを接続し，ユーティリティ・ソフトを導入したら転送開始です。

まず，デジタル・カメラ内蔵のメモリやPCカードに記録された画像がサムネイル（撮影された画像を縮小した見本）で表示されます（**写真2**）。

画像データは，かなりの容量を必要とします。640×480ドットのBMP（ビットマップ）形式のデータで，約900kバイト程度です。ハードディスクの空き容量が心配な人は，ここで必要なものだけを選択して転送するようにしましょう。

《写真2》転送する前に，メモリやPCカードに記録された画像がサムネイル表示される

《第1表》形式によるファイルサイズのちがい（640×480ドット）

形式	ファイル・サイズ
BMP	約922kバイト
TIFF	約91kバイト
JPEG	約8kバイト

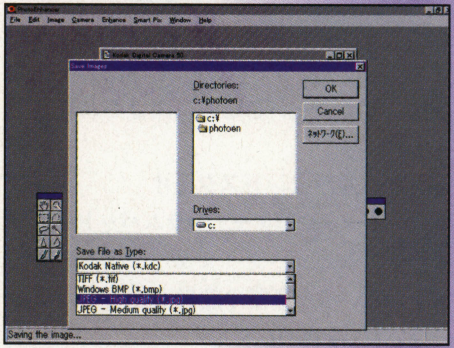
※TIFFはLZW圧縮，JPEGは標準の品質で保存

ファイル形式に注意!

転送する画像を決めたら，転送先のフォルダ（ディレクトリ）や転送するデータのファイル形式を選びます（**写真3**）。データのファイル形式は，ユーティリティによって種類が決まっています。BMP，TIFF（ティフ），JPEG（ジェーペグ）などが一般的なファイル形式です。

TIFFやJPEGなどの形式のデータは，ファイル・サイズが小さいのでたくさんの画像を転送したい人には最適です（**第1表**）。ただし，その画像を利用する際，使用するアプリケーション・ソフトがそのデータ形式に対応していない場合もあるので注意しましょう。

BMPは，最も一般的であらゆるソフトに対応できるファイル形式です。Windowsに搭載されているペイントブラシでも読み込むことができます。



《写真3》転送先のフォルダやデータの形式を選ぶ。

ファイル形式は，グラフィック・ソフトを使えばいつでも変えることができるので，とりあえずBMP形式で転送して，それから使い道を考えるというのもいいでしょう。

さて，画像を転送したら，そのデータをいろいろな形で利用してみましょう。

そんなときにあると便利なのがフォト・レタッチ・ソフトやグラフィック・ツールです。これらのソフトはアドビの『Photoshop』などのように本格的なものから，低価格のものまで数多く発売されています。

《写真4》DC50ズームのユーティリティ・ソフト『PhotoEnhancer』は，いろいろな画像加工機能が搭載されている

デジタル・カメラに付属しているユーティリティ・ソフトにも，明るさや色合いを調節するといった簡単な機能を持ったものもあるので，どんなことがしたいのかをよく考えて，予算にあったソフトを購入するといいでしょう（**写真4**）。

デジタル・カメラなら写真を簡単に応用できる!!

デジタル・アルバム

写真といえば，まっ先に思いつくのがアルバムですね。ふつうのアルバムとちがってかさばらず，簡単にレイアウトを変更したり，絵や音楽をつけられるのがデジタル・アルバムのいいところ。

最近では，デジタル・アルバムを作成するソフトも登場しているので，誰でも簡単にデジタル・アルバム作りに挑戦できます。

富士写真フイルムの『デジタルフォトサロンVer1.0』(価格11,800円)は，画像データベース機能，デジタル写真集作成機能などを搭載した画像データのためのソフトです(**写真5,6**)。

デジタルフォトサロンはその他にも，データベースに登録された画像データを，ディスプレイの中のギャラリーに展示し，仮想写真展を開くことができます(**写真7**)。

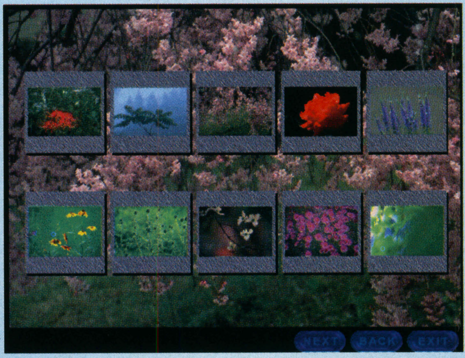
デジタル・カメラで撮影した写真を元に，オリジナルのCGなどを作りたいと思っている人は，このソフトを使って自分の作品をお披露目するというのもおもしろいのではないでしょうか。

また，富士写真フイルムは，画像アプリケーションソフト『フォトファクトリー』(価格7,800円)を4月22日に発売する予定です。

このソフトは。画像データベースやアルバム作成機能の他，ポストカードやグリーティング・カードを作成する機能を搭載。完成したカードは，プリンタで印刷できるだけでなく，フジカラーのお店で高画質印刷することもできます。年賀状やバースデーカードなどに活用できるのではないでしょうか。

■問い合わせ先
富士写真フイルム
デジタルフォトサロン
☎03-3406-2013
フォトファクトリー
☎03-3406-2992

《写真5》画像データの管理，検索が初心者にも簡単に行なえる


《写真6》『フォトアルバム』でオリジナルのアルバムも簡単作成

《写真7》仮想写真展で自分の作品をギャラリーに展示しよう

ホームページ

最近では，個人のホームページを開設する人が増えてきました。デジタル・カメラなら，画像をすぐにデータとして利用できるので，自分のホームページに貼り付けるのも簡単です(**写真8**)。

ホームページに画像を貼り付けるためには，ファイル形式をJPEGまたはGIF(ジフ)にして保存する必要があります。これらのファイル形式に対応したPhotoshopなどのソフトを用意してください。

また，画像のファイル・サイズが大きいと，ホームページを見る際に時間がかかってしまうので，画像のサイズを小さくするなど，ファイル・サイズを小さくする工夫をしておくといいでしょう。

なお，ホームページの作りかたを紹介している，本誌連載『BMネットワークTODAY』では，次回画像の貼り付けかたをくわしく紹介する予定です。お楽しみに！

《写真8》このように自分の体験したことをホームページで世界中の人に紹介できる(このホームページは架空のものです)

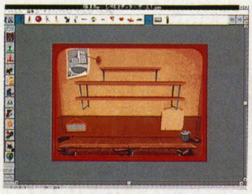
夢をかたちに
信頼と創造の富士通

マウスをクリックするだけでゲームを作れるソフトがやっ

プログラミングの知識はまったく不要!! 背景、キャラクター、アクション、サウンド、etc……。
ゲームを構成するすべての要素は、Klik & Playのナビゲートにそって、
豊富に用意されたライブラリからマウスで選択するだけで設定可能。
もちろん、ライブラリには、あなたの作ったオリジナルのキャラクターを登録することもできます。
創造力とアイディアさえあれば、だれでも、本格的なゲームが作れる、まったく新しいソフトの登場です。

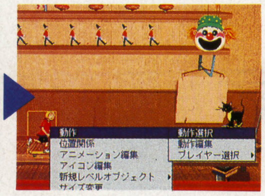
材料はすべて揃っている。あとは、キミのセンスで編集するだけだ。

マウスをクリック



まずは、背景

砂漠？森？山脈？海辺？お好きな場所をウィンドウからドラッグ&ドロップ。



キャラクターを設定

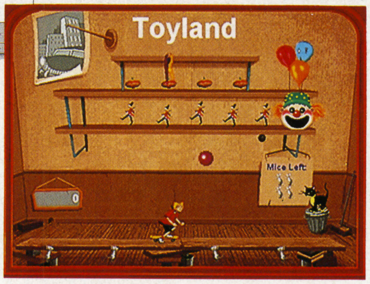
Klik&Playのライブラリには、数百もの個性的なキャラクターが用意されています。

さて、編集だ

映画監督が役者に演技をつけていくように、各キャラクターにアクションをつけていきます。
アクションの種類も豊富です。

Let's Play!

世界にただ1つのオリジナルゲームが完成。
もちろん最初にプレイするのは、あなた自身。



Klik&Play オリジナルゲーム大募集!!

募集期間/1996・1/10〜1996・5/10(当日消印有効)

その1 賞品多数

Klik＆Playで作ったあなたの作品がCD-ROMになる！

製品名：Klik&Play Game Collection (1996年7月10日発売予定)

＊応募された作品の中から優れたゲーム50作品（予定）を収録し、富士通より販売します。
また、Klik&Playオリジナル賞品をさしあげます。
＊参加者全員にKlik&Playグッズをプレゼントします。

富士通賞……………………………液晶テレビ
Europress賞…………………………ウインドブレーカー
TECH Win賞…………………………ダイバーズウォッチ
マイコンBASICマガジン賞………………本革マウスパッド
参加賞………………………………富士通タッチおじさんペン(予定)

その2 雑誌掲載

チャンス！あなたの作品が雑誌に載るかもしれない。

＊Klik＆Playは「TECH Win」、「マイコンBASICマガジン」に記事＆CD-ROMで連載されます。
期間中、続々寄せられるオリジナルゲームのうち、優秀な作品は記事やCD-ROMで紹介する予定です。
期間/1996年2月号〜5月号

その3 ユーザーサポート

パソコン通信に大集合。

＊Nifty-Serveパレックス・コンテンツステーション(GO SPRX)Klik&Play倶楽部開設中。
データライブラリにオリジナルゲームをみんなでアップしよう。
それがゲームメークテクニックを磨く最短の道だ!! また、Klik&Playに関する最新情報、Q&Aもこちらへどうぞ。

作/品/募/集/要/項

【応募資格】
Klik&Playユーザーなら、どなたでも応募できます。

【応募作品】
ご応募いただく作品は、Klik&Playで作成し、かつ著作権や商標権等の他人の権利を侵害していないオリジナルな作品に限ります。

【応募方法】
1. 作品をフロッピィディスクなどの一般的な媒体に記録し、①住所、②氏名、③年齢、④職業（学校名、学年）、⑤電話番号を明記したものと一緒に事務局へお送りください。
＊応募作品は原則として返却しませんので、バックアップをとってからご応募ください。
2. パソコン通信Nifty-Serveのパレックス・コンテンツステーション「Klik&Playデータライブラリ」にアップロードしてください。

【選考方法】
富士通株式会社、富士通パレックス株式会社の各ゲームソフト開発担当者及び、各雑誌の担当者による厳正なる選考を行います。

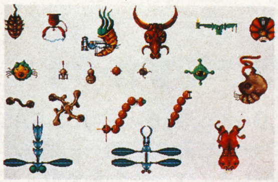
【結果発表】
結果の発表は、7月発売のTECH Win、マイコンBASICマガジンの各誌上、Nifty-Serve内のパレックス・コンテンツステーションにて行います。
なお、「Klik&Play Game Collection」につきましては7月10日（予定）、パソコンショップ、書店等にて発売します。

FUJITSU

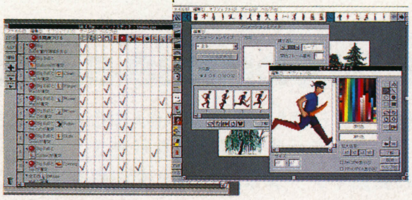
できた!!

●ゲームの操作は、マウス、キーボード、ジョイスティックに対応。4人まで同時プレイ可能です。
●できあがったゲームは、Klik & Playがなくても遊べます。仲間に自慢のゲームを披露しよう。
●ゲームだけでなく、デモの作成などにも活用できます。
●10数種類のサンプルゲームを添付。これをベースに新しくオリジナルのゲームを作ることもできます。

●ライブラリには千数百種のさまざまなパーツが用意されています。



●きめ細かな設定ができるイベントエディタ、レベルエディタなど、プロ仕様の高度な編集機能も備えています。



Klik & Play

Windows® 95 動作可

クリック&プレイ

© 1994 Europress Software Ltd & François Lionet/Yves Lamoureux

Windows® 対応ゲーム作成ソフト

標準価格 8,800円(税別)

発売元 富士通株式会社

販売元・お問い合わせ 富士通パレックス株式会社 TEL.(03)5703-2752 (土・日・祝祭日を除く)

<動作環境> Windows® 3.1

ソフトウェア ● Microsoft® Windows® Operating System Version3.1以上

ハードウェア ● CPU:i486 (33MHz) 以上 ● メモリ:8MB 以上 ● モニター:640×480/256 色表示以上
● その他/MPC 規格に対応したCD-ROMドライブおよびサウンドボード

<動作環境> Windows® 95

ソフトウェア ● Microsoft® Windows®95

ハードウェア ● CPU:i486DX2(66MHz)以上 ●メモリ:16MB 以上 ● モニター:800×600/256色表示以上
● その他/MPC 規格に対応したCD-ROMドライブおよびサウンドボード

Micrsoft、およびWindowsは米国Microsoft Corporationの米国、およびその他の国における登録商標です。i486は米国インテル社の商標です。その他、記載の商品名などは一般に各社の商標、または登録商標です。

自宅からコンテンツタイトルを注文できる! **Let's「GO CNX」**

パソコン通信サービスNIFTY-Serveのオンラインショッピングコーナーに、コンテンツタイトルの専門店「コンテンツ・エクスプレス」がオープンしました。「Klik & Play」は、こちらでもご注文いただけます。NIFTY-Serveのトップメニューから、「GO CNX」でどうぞ。

ユーザー向け会報! 専用会議室開設!

ユーザーサポートのために、季刊誌「Let's Klik&Play」を発行したり、NIFTY-Serve内に専用会議室「Klik&Play倶楽部」(GO SPRX)を設けており、Klik&Playに関する様々な有益な情報をご提供しております。ご購入後も安心してお使いいただけるよう万全の体制で、皆様をバックアップいたします。

【応募作品について】

収録作品として選ばれた作品は「Klik&Play Game Collection」に収録し、富士通パレックスより販売します。ただし、Klik&Play Game Collectionの販売価格はCD-ROMの制作および流通に必要な経費であり、収録された作品の対価ではないため印税等のお支払いはできませんので、ご了承ください。なお、収録作品以外の応募作品については、作者の了解のもと、パソコン通信Nifty-Serve「Klik&Playデータライブラリ」にアップロードし、より多くの人に楽しんでいただきます。

【応募作品の権利】

応募作品の権利は、各応募者に帰属するものとします。
また、応募者による本収録作品の他のコンテストへの参加や商品化を妨げるものではありません。

応募/お問い合わせ

富士通パレックス株式会社「Klik&Play」事務局
〒144 東京都大田区新蒲田 1-17-25
TEL. 03-5703-2752 (土・日・祝祭日を除く)

Q1

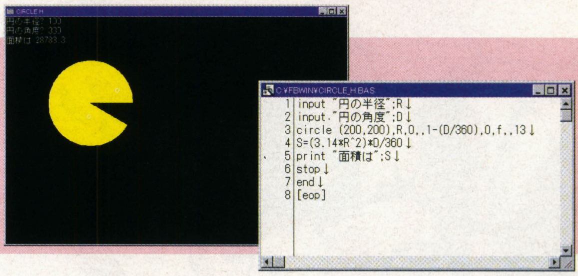
FUJITSU

N88-BASICのプログラムソースがWindowsで動くの？
はい,F-BASICなら動きます！

Q2「WindowsのDOS窓で動くということですか？」

いいえ、普通のウィンドウです。DOS時代の画面が一つのウィンドウ内で実行されると考えてください。

Q3「動くのはN88-BASICだけですか？」



その他にも、F-BASIC,QuickBASIC,MS BASIC,BASIC/98などのDOS BASICとのソースとデータの互換があります。ほとんどの命令がそのまま、一部はパラメタの変更やデータコンバータを利用して、DOS時代のノウハウを活かすことができます。

Q4「VisualBasicとは、どう違うのですか？」

F-BASICは、従来からの逐次処理（手続き）型のプログラミング技法を基本にしています。一方、VisualBasicは、イベント駆動（ドリブン）型のプログラミング技法を採用しています。これまでの資産やノウハウを活用したり、これからプログラミングを学ぼうとする場合にはF-BASICが最適です。

Q5「98で作ったプログラムが、DOS/V機で動くのですか？」

はい、動きます。F-BASICが生成したプログラムは機種に依存しないので、その逆も大丈夫です。Windows95またはWindows3.1のパソコンなら、機種を問いません。また、ランタイムルーチンを結合させることもできるので、F-BASICのインストールされていない環境でも実行できます。

Q6「Windowsらしいプログラムもつくれますか？ビジュアルプログラミングができますか？」

はい、できます。ここが、F-BASICの一番の特長です。従来からの手続き型プログラムに少し手を加えるだけで、ダイアログボックスやスクロールバーなどGUIを利用したり、ボタンが押されるまで待つイベントドリブンプログラムへの拡張が簡単にできるのです。加えて、クリップボードやOLE連携でF-BASICと他アプリケーションの間でデータを利用しあう、サウンド・CD-ROMドライブをF-BASICプログラムから制御するなどの、Windowsの機能を充分に利用するプログラムへの拡張も簡単です。

Q7「一命令ずつ即時実行できるインタプリタ機能は、ありますか？」

F-BASICには、エディタやデバッガを含めた統合開発環境が標準で用意されています。命令毎に実行結果を確認できるデバッガを使えば、従来のインタプリタ型と同様以上の利用が可能。デバッガで動作確認できたソースをコンパイルして実行プログラムを作ります。

PC−98 DOS/V 対応

F-BASIC for Windows

プログラミングもWindowsの時代。でも、MS-DOSのプログラミングでつちかってきたプログラム・ソースやデータ、知識はムダにしたくない。Windows上でも使いたい。そんなBASICユーザの願いをかなえてくれるのが「F-BASIC for Windows」。ユーザのプログラミングレベルに合わせて拡張もらくらく。プログラミング初心者にも最適です。音楽／映像やゲームの簡単なプログラミングからプログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で実力を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC 386、N88 BASIC、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータおよびVisualBasic ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows 95（16ビットモードで動作）またはMicrosoft Windows V3.1

標準価格35,000円（税別）

■お問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）
TEL：045-471-0282 FAX：045-475-1958
受付時間／9：00〜12：00、13：00〜17：00　月曜日〜金曜日（祝日をのぞく）

＊Microsoftは米国マイクロソフト社の登録商標です。＊Windowsは米国マイクロソフト社の米国での登録商標です。
＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標及び登録商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。
［詳しい資料をご希望の方はハガキもしくはFAXにて住所、氏名、職業を明記してお申し込みください。］

CHINON
DIRECT DIGITAL

Electronic Color Still Camera

ES-3000

For Macintosh & Windows

マルチメディアに殴り込み。

多彩な機能でプレゼンテーションやファイリングに活躍！

使いやすさもキレイさもワンランク上の高画質デジタルカメラ「チノンES-3000」。撮影した映像をパソコンに取り込み、編集・加工すれば、ポストカードはもちろん、インターネットのホームページ、人事管理や物件管理に効果的な画像データベース、高品位なレポート、説得力の高いプレゼンテーションなどにお役立ていただけます。

NEW 高画質デジタルカメラ

コンパクトカメラ感覚で美しく撮影

3倍ズームレンズ、マクロ機構、マルチＡＦ、オートフラッシュなど、コンパクトカメラ仕様を満載し、シャッターチャンスを逃しません。

パソコンへダイレクトに画像入力

MacintoshとWindowsそれぞれの専用ソフトとI/Fケーブルを付属。撮影画像をすぐにパソコンに取り込み、加工できます。

内蔵メモリー＆メモリーカードに記録

オプションの8MBフラッシュメモリーカードを使えば、内蔵メモリーと合わせて最大384コマ(ノーマルモード)の静止画が記録できます。

高画質な４１万画素ＣＣＤ搭載

1/2インチ・41万画素CCDを搭載するとともに、独自のDCT(画像圧縮方式)により、質感などのイメージに忠実な画像を再現します。

●**ES-3000** メーカー希望小売価格(税別) **124,800**円

●解像度／24ビット・カラーデジタル画像、スーパーファインモード(640×480ピクセル)、ファインモード(640×480ピクセル)、ノーマルモード(320×240ピクセル)、DCT(画像圧縮方式)●記録媒体／1MB内蔵フラッシュメモリー、フラッシュメモリーカード(オプション)●撮像素子／1/2インチ、41万画素CCD ●基本機能／3倍パワーズームレンズ、マルチAF、スポットAF、マクロモード(50cm)、オートフラッシュ、プログラムAE、シャッタースピード(1/16〜1/500秒)、10秒セルフタイマー、オートパワーオフ●寸法／116.5(W)×150(D)×62(H)mm ●重量／520g(バッテリー含まず)●システム環境／Windows 3.1以上対応パソコン(CPU:386SX以上)、Macintosh(CPU:68020以上、システム7.1以降)●付属品／I/Fケーブル(Macintosh&Windows)、ユーティリティソフト(Macintosh&Windows)、単3形アルカリ乾電池(4本)、ACアダプター、ハンドストラップ

●仕様、価格、デザインなどは、改良のため変更する場合があります
●記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です

オプション

フラッシュメモリーカード(PCMCIAタイプ)

2MB	25,000円(税別)
4MB	35,000円(税別)
8MB	55,000円(税別)

チノン株式会社 情報機器事業部 〒391-02 長野県茅野市中大塩23-11 TEL. 0266-82-1060 FAX. 0266-82-1061

この春はパソコンから始めようよ!

ツクモがバックアップ!!

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

お申し込みは今すぐ!
受注専門フリーダイヤル
0120-377-999

Win95モデル ツクモがおすすめ 一体型はコレ!!

接続カンタン! 低価格!!

NEC 98MULTI CanBe PC-9821Cb10/T model AorB

Pentium 100MHz / RAM 16MB (最大128MB) / 850MB HD / 4倍速CD / A:一太郎 B:Word / 15"

インターネットもできる!
パソコンでTel! ハンズフリー電話OK!!
TVもOK!!
電源OFFから自動で受信!

- インターネット接続機能
- 英日辞書機能
- FAXモデム内蔵 14.4Kbps

NEW

限定10台 特価¥218,000

FUJITSU FMV DESKPOWER CE ●FMV5DCEシリーズ

Pentium 100MHz / RAM 16MB (最大128MB) / 850MB HD / 4倍速CD / ワープロ+表計算 3モデル / 15"

NEW
今度のデスクパワーシリーズは!
世界標準だよ! Netscape Navigator
英日翻訳支援ソフト "Dr.SURF"
赤外線通信が可能に! IRコマンダ標準添付

- インターネット接続機能
- 英日翻訳機能
- FAXモデム内蔵 14.4Kbps

その上FUJITSUインターネットプロバイダーサービス"InfoWeb"との自動契約ソフトもインストール済!!

台数限定 特価¥218,000

NEC 98MATE VALUESTAR PC-9821V12/S5R model AorB

Pentium 120MHz / RAM 16MB (最大128MB) / 850MB HD / 4倍速CD / A:一太郎+Lotus1-2-3 B:Word+Excel / 15"

NEW

データ 28.8Kbps FAXモデムセット!
プロバイダ側のモデムとして圧倒的支持!
HUCOM V.34ESII-W

限定10セット特価¥228,000

もっとインターネット!! 高速 高性能

FUJITSU FMV DESKPOWER SE ●FMV5DSE5シリーズ

Pentium 120MHz / RAM 16MB (最大128MB) / 1GB HD / 4倍速CD / 15"

上記性能で・・・
FAXモデム データ 28.8Kbps 内蔵

台数限定 特価¥248,000

パソコンとゲーム機がもっと仲良くなりました!

バンダイデジタル
PiPPiN™ atmark™
トラックボール付ジョイパッド付属
定価¥64,800

- ●インターネットに気軽にアクセス!
  モデム、インターネット用アクセスソフト付属
- ●パワーはMac並!
  Power PC603/66MHz、5MBRAM(最大13MB)4倍速CD-ROMドライブ
- ●優れた拡張性!
  PCIバス×1、シリアルポート×2(1つはGeoPort対応)、変換ケーブル(別売)を使用することでADBにも対応。別売のFDドライブ、プリンタも接続可能
- ●豊富な対応ディスプレイ!
  ビデオ端子、Sビデオ端子、VGAモニタ用RGB端子で手持ちのTVに即対応!

発売間近! 初回予約終了せまる! 大好評につき

根強い人気!!

SEGA SATURN 定価¥20,000
ここまで安い! 新価格
NEW

SONY PlayStation SCPH-3500 定価¥24,800
NEW
●コントローラー2個 ●メモリーカード1枚付でパワーUP!!

※店頭のみのお取扱となります。

パソコンでPC-FXのソフトが楽しめる

さらにGMAKERを追加すると、PC-FXGA用のソフト開発ができる

NEC ゲームアクセラレータボード
PC-FX GA (PC-98用)

特価¥40,800

PC-FXGA専用ソフトウェア開発キット
GMAKERスターターキット (MS-DOS Ver6.2以上必須) 特価¥17,800
さらに充実した開発環境の為にGMAKERスターターキットプラス4月発売予定(GMAKER必須)

Tim TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.

PCエンジン開発ツール
でべろ スターターキット
特価¥4,854

※VX・MS-DOS Ver.3.3C以降,プリンタケーブル、全結線RS-232Cケーブル及びMSX2以降,プリンタケーブル、ジョイスティック延長ケーブルどちらかの組合せと"でべろBOX"¥10,000が必要

★他各種ハード/ソフト ツクモならではの品揃え
大特価にて販売中!!

パソコン総合店
インターネット館B1 ☎03-3253-1899

ゲームマシン専門店
ソフト8号店 ☎03-3251-0099

【東　京】●パソコン本店(各種パソコン・周辺機器)●ツクモインターネット館(インターネット関連全般・アミューズメント)●DOS/Vパソコン本館(DOS/Vパソコン・Mac・下取り)●万世店(総合通信機器)●5号店(ビデオ・ムービー・CS)●ソフト8号店(ゲーム機・ゲーム用ソフト)●買取センター(ゲーム機・ゲーム機用ソフト買取り)●ニューセンター店(パソコン・中古・下取り・買取り)
【名古屋】●名古屋1号店(パソコン全般)●名古屋2号店(パソコン全般・総合通信機器・ビデオ)　【札　幌】●札幌店(パソコン全般・総合通信機器)●DEPOツクモ2番街店(パソコン全般)

ツクモにアクセス

ホームページ URL http : // www.tsukumo.co.jp/

Nifty Serve GO 99SHOP

受付時間(平日)AM10:30~PM7:30
(日・祝)AM10:00~PM7:00
(休)第3木曜

『FAX24時間お見積り受付』 03-3255-4199
お名前.住所.電話番号.FAX番号をご記入の上ご依頼下さい。

ツクモグローバルJCBカード

JCBならではの国内・海外サービスにツクモオリジナルの特典をプラス。ツクモ各店にある入会申込書にてお申し込み下さい。くわしくはグローバル事務局03(3251)9898又は各店へ。
※ジャックス・VISA、セントラル・マスターも取り扱っております。

あなたのマシンをフル活用! それならコノ周辺機器

モデム PC98 DOS/V 28.8/14.4Kbps (データ/FAX) 通信ソフト Win95対応

HUCOM プロバイダー側のモデムとして高いシェア!

V.34ESII-W 特価¥18,800

OMRON MA2814 …… 特価¥19,800
SUNTAC MS288EF … 特価¥21,800
AIWA PV-EF2880 特価¥23,800
インターネット接続ソフト付

HDD ※スペックはシークタイム、キャッシュメモリ

ICM

PC98 DOS/V

RX-540A 14ms 64KB 増設用 特価¥22,800

RX-1000A 13.5ms 448KB 増設用 特価¥33,800

PC98 RX-540CIN 特価¥28,800
14ms 64KB SCSI I/F付

RX-1000CIN 特価¥37,800
13.5ms 448KB SCSI I/F付

カラープリンタ PC98 DOS/V ケーブル別売 インクジェットプリンタ

Canon 720dpi WPS対応
BJC-610JW

NEW 特価¥59,800

Canon BJC-410J 720dpi 特価¥46,800
EPSON 君の家にもカラリオ
MJ-500C …… 特価¥27,800
セミ720dpi
MJ-800C …… 特価¥42,800
720dpi

モニタ PC98 DOS/V

※スペックは水平周波数、垂直周波数、ピッチ

MITSUBISHI RD-17GX 17"
ダイヤモンドトロン管
30~69kHz
50~152Hz
0.25mm

限定20台
特価¥79,800

NEC PC-TM151 フラット管 15"
15~65kHz 55~90Hz 0.28mm TV機能
ビデオ入力2系統(RCA/S端子)
特価¥59,800

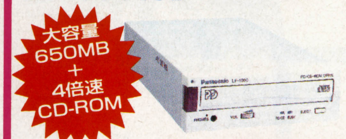
ZIPドライブ

EPSON PC98 DOS/V Win95対応
EZ-110A SCSI I/F別売

大容量100MB
よく売れてます!
特価¥21,800

PDドライブ

Panasonic PC98 DOS/V Win95対応
LF-1000JD SCSI I/F別売



大容量650MB + 4倍速CD-ROM
特価¥69,800

MO ※スペックはシークタイム、キャッシュメモリ SCSI I/F別売

KONIC PC98
28ms
512kB

ユーティリティーソフト付
VIP-230MO/N 特価¥49,800

Logitec PC98 DOS/V
LMO-400E 30ms 256kB 特価¥49,800

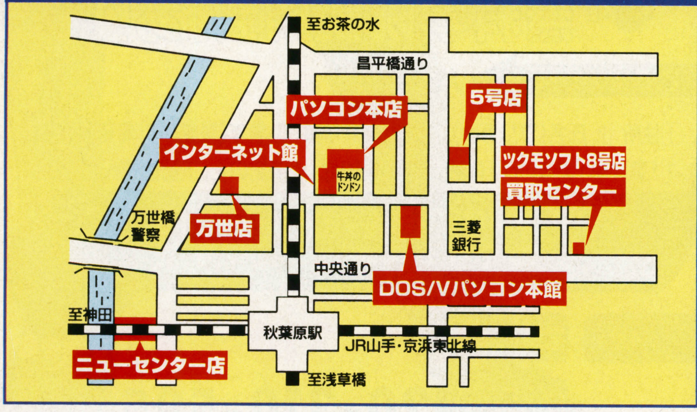
MIDI

Roland PC98 DOS/V 音源・ソフト・ケーブルなどワンセットになった便利な商品!
ミュージ郎5500 SC55ST(GS音源)………特価¥53,800
ミュージ郎8800VL SC88VL(GS音源)………特価¥68,800

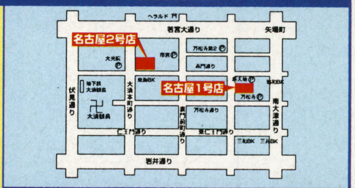
スキャナ

PC98 DOS/V 据え置き型 A4 SCSI I/F別売
EPSON
GT-5000WINS(300dpi)…特価¥42,800
GT-8500WIN(400dpi) … 特価¥69,800

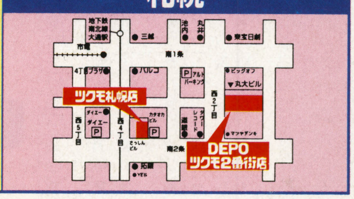
秋葉原



名古屋



札幌



お支払い方法

あなたのご都合に合わせていろいろ選べます。

クレジット払い
月々¥3,000以上の均等払いも頭金なし。夏・冬ボーナス2回払いもOK!

カード払い
¥5,000以上
通信販売での御利用カード
ツクモグローバルカード・セントラル・ジャックス・VISA・マスターカードも可
※御本人様より電話で通信販売部へお申し込み下さい。

各種リース払い
詳しくは各店にご相談下さい。

現金書留払い
〒101
東京都千代田区外神田3-2-13
ツクモ通販センターBASICマガジン係

代金引き換え配達
お申し込みは電話1本でOK!
配達日の指定もできます。

銀行振込払い
事前にTELでお届け先をご連絡下さい。
三和銀行 秋葉原支店
(普) 1009939 ツクモデンキ
※振込手数料はお客様のご負担になります。

商品についてのお問い合わせは各店に

秋葉原
(平日) 10:30~20:00 (日祝) 10:00~19:00

ツクモパソコン本店 03-3253-5599 (休)第3木曜
ツクモ インターネット館 03-3253-4199 (休)第3木曜
ツクモソフト8号店 03-3251-0099 (休)第3木曜
ツクモ 買取センター 03-3258-9090 (休)第3水曜
ツクモDOS/Vパソコン本館 03-3254-3999 (休)第3木曜
ツクモニューセンター店 03-3251-0987 (平日)19:30まで (休)第3木曜

名古屋
(平日)10:30~19:30 (土日祝)10:00~19:30

ツクモ名古屋1号店 052-263-1655 (休)4月は16日
ツクモ名古屋2号店 052-251-3399 (休)4月は17日

札幌
(平日) 10:30~19:30 (日祝) 10:15~19:00

ツクモ札幌店 011-241-2299 金・土は20:00まで (休)4月は11・18日

(平日) 10:00~20:00 (日祝) 10:15~19:00

DEPOツクモ2番街店 011-242-3199 (休)4月は11・18日

★商品はお電話受け付けより、標準日数3日~1週間でお届け致します。(一部地域を除く)
★表示価格には消費税は含まれておりません。

安いのに親切
TSUKUMO
九十九電機株式会社

TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO TSUKUMO

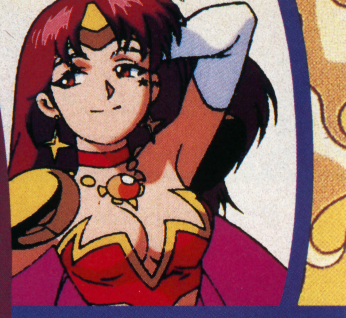
平成9年 4月入学生徒 募集中

誰もいないんだから ヤンチャにやれるよ

前人未踏のマルチメディア社会。まだ、たった一人のコンテンツ・アーチストも存在していない。スタートを切ったヤツが勝ちだよ。思いっきりやれる。それがデジタルアートを狙うものの強みだな。

代々木アニメーション学院®

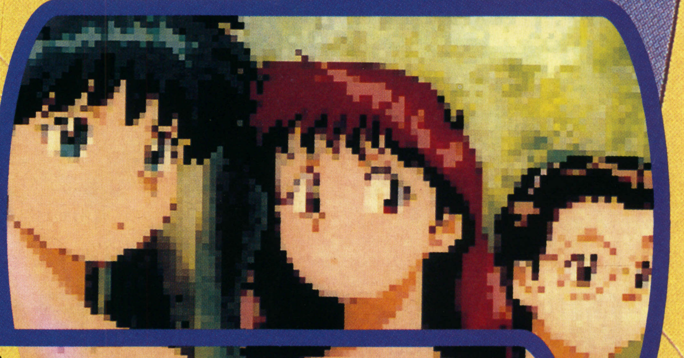
社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員



やればやったで 自然に公認資格取得実現

- ●24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- ●専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- ●卒業後、就職者は2年間専用寮居住可（32万円）
- ●特待生には年間12万円の学習援助金を支給

（下表参照）



取得可能資格一覧 / 資格種類	取得可能科: SFX特撮科	CGアニメ・ゲーム科	マルチメディア・クリエーター科	アニメAVオペレーター科	アニメ制作科	ビジュアル・イラスト科	マンガ・コミックプロ養成科	ジュニア・ノベルズ科	BGデザイナー科	デジタルペイント・アーティスト科	アニメーター科	ミュージックアーティスト科	ミュージックビジネス科	声優タレント科
アーク溶接特別教育	○													
ガス溶接技能	○													
低圧電気取扱資格	○													
煙火打揚従事者	○													
有機溶剤作業主任者	○													
丙種危険物取扱者	○													
画像情報生成処理者試験（1〜3級）	○	○	○							○	○			
パーソナルコンピュータ利用技術認定試験（1〜4級）		○	○											
マッキントッシュ技能検定（1〜4級）	○	○	○											
3、4級レタリング技能検定試験			○			○	○		○					
文書処理能力検定（1〜4級）					○			○						
日本語処理技能検定（1〜3級）					○			○						
一太郎検定（1〜3級）					○			○						
16mm映写機操作技士	○		○	○										
アマチュア無線技士（1〜4級）	○			○										
ラジオ・音響技能検定（1〜4級）	○		○	○										
ファッションコーディネート色彩能力検定（1〜3級）						○				○				
POP広告クリエーター技能審査						○	○							

無料一日体験入学日程		
東京校	6/16(日)	7/ 7(日)
原宿校	6/ 2(日)	6/16(日)
ひがし校	7/ 7(日)	8/18(日)
大阪校	6/23(日)	7/14(日)
名古屋校	6/23(日)	7/14(日)
福岡校	7/21(日)	8/19(月)
仙台校	7/21(日)	8/20(火)
札幌校	7/28(日)	8/21(水)
広島校	7/28(日)	8/22(木)
大宮校	7/20(祝)	8/25(日)

全国縦断学院説明会日程（無料）		
旭川	函館	釧路
8/1(木)	9/15(祝)	10/13(日)
青森	秋田	盛岡
8/20(火)	8/21(水)	7/28(日)
郡山	福島	新潟
7/29(月)	8/22(木)	7/30(火)
長野	松本	金沢
8/19(月)	10/13(日)	8/22(木)
福井	宇都宮	横浜
8/23(金)	8/26(月)	8/23(金)
千葉	静岡	浜松
7/20(祝)	7/7(日)	9/16(振)
水戸	高崎	京都
9/1(日)	7/21(日)	6/30(日)
和歌山	岡山	松江
8/22(木)	7/31(水)	8/21(水)
松山	高松	高知
8/20(火)	8/27(火)	8/25(日)
宮崎	鹿児島	長崎
7/14(日)	9/22(日)	10/27(日)
大分	熊本	那覇
7/28(日)	8/25(日)	9/29(日)

- ●入学案内書無料進呈
- ●「無料1日体験入学」あり
- ●「無料学院説明会」あり

（ご希望の方は）→ハガキに

1住所 2氏名(フリガナ) 3電話 4年齢 5学年(職業) 6希望科
7「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記の上、下記住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-BM-4
代々木アニメーション学院

フリーダイヤル 電話 0120-310-042（サイノーヲヨニ）才能を世に
FAX 0120-310-595（サイノースゴクイイ）才能すごくいい

代々木アニメーション学院制作協力「楽勝！ハイパードール」
©1995伊藤伸平／徳間書店・PIONEER LDC., INC.
©1995 AIC・PIONEER LDC., INC.

NDI MULTIMEDIA SERIES

アニメーション&プレゼンテーション作成ツール

VRアニメート

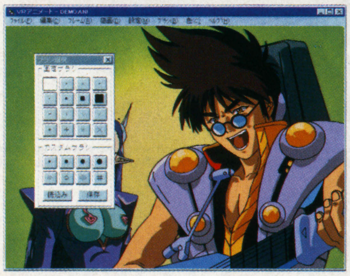
マクロス7 セル画データ・マウスパット付

特別キャンペーン価格 9,800円／メーカー希望小売価格 14,800円

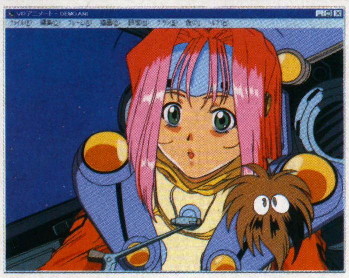
VRアニメートは、簡単操作が自慢のアニメーション作成ツール。
「マクロス7」のセル画データが学習サンプルに付いていますので、操作方法を楽しく覚えられます。
しかも、アメリカのTV番組「MTV」のアニメーションカットに利用されるなど、
その多機能、高性能ぶりはプロも納得。
あなたも自分だけのオリジナリティー溢れるアニメを創ってみませんか!

©ビックウエスト／毎日放送

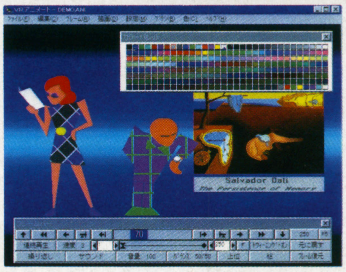
簡単・高機能・本格派



(いろいろなブラシで特殊な効果)
さまざまなブラシをつかって、簡単に映像を修正することができます。新しいブラシを作ることもできますので、映像に自分オリジナルの効果を与えることもできます。



(再生ツールなので、無償配布可能)
作成したアニメーションは、再生プログラム(AniPlay)と一緒に無償配布可能。だから、VRアニメートを持っていない友達にも自分の作品を見てもらうことができます。



(MTVでオンエアーされたほどの実力)
アメリカのテレビ番組「MTV(ミュージックテレビジョン)」の番組内のアニメーション作成にVRアニメートが使用されました。初心者向けに開発されたソフトですが、プロも認めるほどの実力派です。

「PC Paint Brush」をバンドリング

VRアニメートの描画機能は、簡単で勝手がよいのが自慢。でも、慣れてくればちょっと凝った画面を作成したい… そんな方のために、「PC Paint Brush」をバンドリングしました。
※PC Paint Brushは、SoftKey International Inc.の登録商標です。

■動作環境 ●本体：80386SX以上のCPUを搭載し、Microsoft® Windows3.1™もしくは Microsoft® Windows95™が稼働するパーソナルコンピュータ
●メモリ：8MB以上(推奨16MB) ●ハードディスク：5MB以上(推奨10MB) ●日本語入力システム：制限なし
■VRアニメートは16bitアプリケーションです。■商品の内容および価格は予告なく変更される場合があります。■記載されている商品名および社名は、それぞれ各社の商標または登録商標です。

NDI 日本電素工業株式会社 システム営業部 〒108 東京都港区芝浦3-14-19 TEL.03(3452)2728 FAX.03(3452) 1955

ウェーブ・アイ
Windows95
新製品が

話題のニューモデル続々登場!!
どこよりも安く!どこよりも安心です!!

お申し込みは今すぐ
通話料無料のフリーダイヤルで
0120-00-9898
年中無休

NEC98

プラン501 PC-9821Cb10/TA/B
PC-9821Cb10/TA/B(P100、一体型、16MB、850MBHD、144FAXモデム、各種ソフト) 298,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計330,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス なし

プラン502 PC-9821CX13/S5TA/B
PC-9821CX13/S5TA/B(P133、15″CRT、16MB、850MBHD、144FAXモデム、各種ソフト) 398,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計450,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン503 PC-9821Cr13/TA/B
PC-9821Cr13/TA/B(P133、10.4″TFT、16MB、850MBHD、144FAXモデム、4連装、各種ソフト) 398,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計455,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス29,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン504 PC-9821V12/S5RA/B
PC-9821V12/S5RA/B(P120、15″CRT、16MB、850MBHD、各種ソフト) 288,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計340,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス30,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
7,700円×36回	ボーナス なし

プラン505 PC-9821V13/S5RC/D
PC-9821V13/S5RC/D(P133、15″CRT、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、各種ソフト) 368,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計420,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス なし

プラン506 PC-9821V13/S7RC/D
PC-9821V13/S7RC/D(P133、17″CRT、16MB、1.2GBHD、288FAXモデム、各種ソフト) 418,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
キーボードカバー プレゼント
定価合計500,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン507 PC-9821Xa13/K12
PC-9821Xa13/K12(Pentium133、16MB、1.2GBHD、4倍速CD) 318,000円
PC-KM153R(純正15インチマルチスキャンディスプレイ) 69,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
TVW-PN98(ビデオキャプチャーボード) 39,800円
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェース) 10,000円
28800FAXモデム 24,900円
定価合計595,100円➡ウェーブ・アイ特価

9,500円×36回	ボーナス25,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス なし

プラン508 PC-9821Xa16/R12
PC-9821Xa16/R12(Pentium166、16MBメモリ、1.2GBHD、4倍速CD) 398,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ)99,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ) 49,800円
SI-61(スキャナードライバーセット、OCR、フォトレタッチ等) 20,000円
IFN-92S(SCSIインターフェースボード) 13,000円
SCSI接続ケーブル … 4,500円 28800FAXモデム … 24,900円
定価合計692,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス28,000円×10回
9,200円×72回	ボーナス なし

プラン509 PC-9821Xv13/R16
PC-9821Xv13/R16(Pentium133、ミニタワー、16MBメモリ、1.6GBHD、4倍速CD) 338,000円
PC-KM173(純正17インチマルチスキャンディスプレイ) 118,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
定価合計563,700円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス なし

プラン510 PC-9821Xt16/R16
PC-9821Xt16/R16(Pentium166、ミニタワー、32MBメモリ、1.6GBHD、6倍速CD) 690,000円
CPD-17SF8(SONY、トリニトロン管17インチマルチスキャンディスプレイ) 99,800円
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
28800FAXモデム 24,900円
MS-OfficePro(WIN95) 40,000円
定価合計937,500円➡ウェーブ・アイ特価

9,800円×60回	ボーナス26,000円×10回
6,900円×72回	ボーナス32,000円×12回
10,900円×84回	ボーナス なし

プラン521 98Na9/H8
PC-9821Na9/H8(Pentium90、16MB、810MB、TFT、CD) 620,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計677,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,300円×60回	ボーナス なし

プラン522 98Na12/H10
PC-9821Na12/H10(Pentium120、16MB、810MB、TFT、CD) 690,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計747,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,400円×72回	ボーナス なし

プラン523 PC-9821V10C4RE/F
PC-9821V10C4RE/F(Pentium100、ISDNボード、16MB、850MB、14″CRT一体型) 318,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計350,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス17,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス20,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス なし

DOS/V

プラン514 THINKPAD530CS
2605-DEK
(5x86/133、20MB、720MB、288FAXモデム)
BJC-35V(カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,900円×60回	ボーナス なし

各種周辺機器ソフトも取扱っております。お問合わせ下さい。

中古品大特価販売中!

アプティバ

プラン516 APTIVA560
APTIVA560(Pentium120、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス なし

プラン517 APTIVA770
APTIVA770(Pentium133、ミニタワー、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
XJ-500(カラーインクジェットプリンタ) 49,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,800円×36回	ボーナス17,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン518 APTIVA770
APTIVA770(Pentium133、ミニタワー、15インチディスプレイ、28800FAXモデム)
GT-5000WINP(カラーイメージスキャナ) 59,800円
GTPCSPIF2(スキャナーインターフェース) 10,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス なし

プラン519 APTIVA775
APTIVA775(Pentium133、ミニタワー、17インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,800円×36回	ボーナス22,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス なし

プラン520 APTIVA785
APTIVA785(Pentium150、ミニタワー、17インチディスプレイ、28800FAXモデム)
BJC-610J(高品位カラーBJプリンタ) 69,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
9,100円×60回	ボーナス なし

DOS/V

プラン511 WOODY FP
CF-32FP(Pentium100) 378,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ) 29,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,800円×48回	ボーナス なし

プラン512 Vividy TOWER
VM516SS17(Pentium166、16MB、288FAXモデム、ZIPドライブ)
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)
プリンタケーブル
特価459,800円

9,900円×36回	ボーナス31,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
9,700円×60回	ボーナス なし

プラン513 PRESALIO9650
PRESARIO9650
(Pentium150、16MB、1.2GB、288FAXモデム)
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ) 79,800円
プリンタケーブル 3,000円
ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス なし

プラン524 ViVidy Note
VN-575DTX(Pentium75) 458,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計515,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス なし

プラン525 DynaBookGT-R590
GR0908TW 498,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ) 54,800円
プリンタケーブル 3,000円
定価合計555,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円×60回	ボーナス なし

アウトレット

FMV41D4S3 DESKPOWER S 特価84,800円	FMV57D4S4B DESKPOWER SX 特価119,800円	FMV47NLSS1 BIBLO 特価118,000円	PC-486MEILM 特価89,800円	FMV47NLTS1 BIBLO 特価147,000円
PC-9821Xa9/C4 特価129,800円	CF-32GP Woody 特価149,800円	FMV-575NUY1 特価179,800円	PC-9821Xe/U7W 特価59,800円	FMV5DC1 DESKPOWER C 特価138,000円

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

WAVE EYE 株式会社ウェーブ・アイ

通信販売でのお申し込みは通話料無料のフリーダイヤルで 0120-00-9898

●受付時間／午前10:00～夜8:00まで

新型デスクパワー

NEW DESK POWERついに登場！ウィンドウズ95モデル！オールPentium搭載！デスクパワーならウェーブ・アイ。安さと品揃えが違います！

プラン530 DESKPOWER CE

FMV5DCE(P/100、一体型15″、16MB、850MBHD、144FAXモデム)	268,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ)	29,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計300,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス24,000円×3回
6,900円×24回	ボーナス21,000円×4回
7,200円×36回	ボーナス　なし

プラン531 DESKPOWER SE5

FMV5DSE5(P/120、15″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム)	298,000円
XJ-500(カラーインクジェットプリンタ)	49,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計350,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,300円×48回	ボーナス　なし

プラン534 DESKPOWER TP7

FMV5DTP7(P/150、17″CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム)	488,000円
BJC-610J(カラーBJプリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計560,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス25,000円×8回
8,800円×60回	ボーナス　なし

プラン535 DESKPOWER CM

FMV5DCM(P/100、一体型15″、16MB、850MBHD、144FAXモデム、MPEGチューナー)	328,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス　なし

プラン536 DESKPOWER SE5

FMV5DSE5(P/120、15″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム)	298,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ)	49,800円
プリンタケーブル	3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ)	49,800円
SI-60(スキャナー接続キット、OCRソフト付)	35,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計435,600円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス29,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,900円×48回	ボーナス　なし

プラン537 DESKPOWER SP5

FMV5DSP5(P/133、15″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム)	338,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ)	49,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計390,800円➡ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
4,900円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,100円×48回	ボーナス　なし

プラン538 DESKPOWER SP7S

FMV5DSP7S(P/133、17″CRT、16MB、1GBHD、6倍速CD)	378,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ)	49,800円
プリンタケーブル	3,000円
28800bpsFAXモデム	24,800円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計455,600円➡ウェーブ・アイ特価

6,800円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン539 DESKPOWER TP7

FMV5DTP7(P/150、17″CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム)	488,000円
MJ-3000CU(A2サイズ対応カラーインクジェットプリンタ)	128,000円
MJCUGK1(カラーアップグレードキット)	20,000円
プリンタケーブル	3,000円
SCANJET-4C(カラーイメージスキャナ、OCRソフト付)	138,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計777,000円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス　なし

プラン540 DESKPOWER SE5A

FMV5DSE5A(P/120、15″CRT、8MB、1GBHD、144FAXモデム、ワイヤレスコマンダー)	248,000円
BJC-210J(カラーBJプリンタ)	29,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計280,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×18回	ボーナス17,000円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
6,600円×36回	ボーナス　なし

プラン541 DESKPOWER SE7

FMV5DSE7(P/120、17″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム)	338,000円
BJC-610J(カラーBJプリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計410,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス26,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,600円×48回	ボーナス　なし

プラン542 DESKPOWER SP5

FMV5DSP5(P/133、15″CRT、16MB、1GBHD、288FAXモデム)	338,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,000円
IX-4025(カラーイメージスキャナ)	49,800円
SI-60(スキャナー接続キット、OCRソフト付)	35,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計505,600円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,600円×60回	ボーナス　なし

プラン543 DESKPOWER TE5

FMV5DTE5(P/120、15″CRT、16MB、1GBHD、4倍速CD)	318,000円
XJ-500(カラーインクジェットプリンタ)	49,800円
プリンタケーブル	3,000円
28800bpsFAXモデム	24,800円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計395,600円➡ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス22,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
7,300円×48回	ボーナス　なし

プラン544 DESKPOWER TP7

FMV5DTP7M(P/150、17″CRT、16MB、1.2GBHD、6倍速CD、288FAXモデム、MO搭載)	538,000円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計620,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,900円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

ビブロ

プラン545 BIBLO-NLS

FMV-57NLSS1(B5ファイルサイズ、Pentium75、810MBHDD)	268,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計325,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,500円×24回	ボーナス20,000円×4回
3,100円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,800円×48回	ボーナス　なし

プラン546 BIBLO-NLT

FMV-50NLTS1(B5ファイルサイズ、Pentium100、TFT、810MBHDD)	348,000円
BJC-35V(小型カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計405,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
7,300円×48回	ボーナス　なし

プラン547 BIBLO-NU/Y

FMV57NUY1A(P/75、10.4″DSTN、8MB、540MBHD)	288,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計345,800円➡ウェーブ・アイ特価

7,800円×24回	ボーナス21,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス24,000円×6回
6,100円×48回	ボーナス　なし

プラン548 BIBLO-NU/W

FMV57NUW1A(P/75、10.4″TFT、8MB、540MBHD)	348,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計405,800円➡ウェーブ・アイ特価

5,900円×36回	ボーナス21,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

プラン549 BIBLO-NAWS

FMV50NAWS1(P/100、11.3″TFT、16MB、810MBHD、CD内蔵)	488,000円
BJC-35V(カラーBJプリンタ)	54,800円
プリンタケーブル	3,000円

定価合計545,800円➡ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
5,900円×48回	ボーナス24,000円×8回
8,200円×60回	ボーナス　なし

TOWNS

プラン550 FM-TOWNSⅡ-GS

FMVTW-GS(15インチディスプレイ、Pentium90、FAXモデム、各種ソフト)	298,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ)	49,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計350,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
3,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,200円×48回	ボーナス　なし

プラン551 FM-TOWNSⅡ-GT

FMVTW-GT(15インチディスプレイ、Pentium90、FAXモデム、TV、キャプチャー各種ソフト)	358,000円
MJ-500C(カラーインクジェットプリンタ)	49,800円
プリンタケーブル	3,000円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計500,400円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス22,000円×6回
7,400円×48回	ボーナス　なし

プラン552 FM-TOWNSⅡ-H

FMVTW-H(15インチディスプレイ、Pentium120)	298,000円
17インチマルチスキャンディスプレイ	94,800円
MJ-800C(カラーインクジェットプリンタ)	79,800円
プリンタケーブル	3,000円
16MB増設RAM(8MB2枚)	89,600円
キーボードカバー	プレゼント

定価合計565,200円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
4,900円×48回	ボーナス28,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス　なし

お葉書でのご注文もOK

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉ビル3F
ウェーブ・アイ行
通信販売課

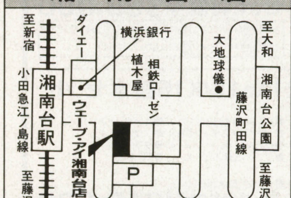
注文書

1. お名前
2. 住所
3. 電話番号
4. 年齢
5. 職業
6. 保護者名(未成年者の方)
7. 商品名
8. 支払方法(現金一括・クレジット)
9. 雑誌名

★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

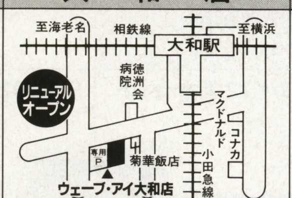
■振込先
横浜銀行 湘南台支店 当座0000467

湘南台店



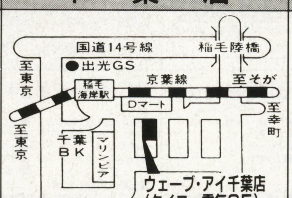
TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店



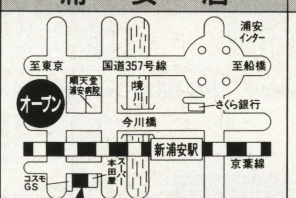
TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

千葉店



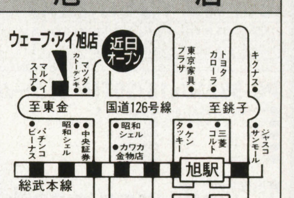
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.0473-53-7632 浦安市今川1-13-27 2F

旭店



TEL.0479-64-2115 千葉県旭市二-2855

全国配送！指定日配送！代金引換OK！クレジット組替自由！最高84回まで！

プランの組替自由、お見積りします。FAXでの注文もOK！FAX.0466-44-0272

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-5 門倉ビル3F

富士通FMLABだから安心!!

NEC、FUJITSU等 各社WIndows95対応 新製品ラッシュ！

★代金引換の着払いもご利用頂けます。（代引き手数料別途）詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821V12/S5R（A・B）ゲームセット

- ●PC-9821V12/S5R（A・B） … 定価¥288,000
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86（サウンドボード） 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- ●GLO・RI・A ………… 定価¥ 8,800
- ●卒業旅行 ………… 定価¥ 7,800
- ●香奈子 ………… 定価¥ 7,800
- ●バレンタイン・キッス ………… 定価¥ 7,800
- ●Angie ………… 定価¥ 7,500
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800

■合計定価¥391,900
セット特価 ¥288,000

20回	初¥10,377	月¥ 9,900×19	ボ¥45,000×3
36回	初¥11,058	月¥ 9,600×35	ボ なし

PC-9821V10/C4R（A・B）基本セット

●PC-9821V10/C4R（A・B） ●キーボードカバー
●PC-9821CB2-E01（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥274,200
セット特価 ¥199,800

12回	初¥10,372	月¥10,000×11	ボ¥50,000×2
24回	初¥11,061	月¥ 9,600×23	ボ なし

PC-9821V12/S5R（A・B）基本セット

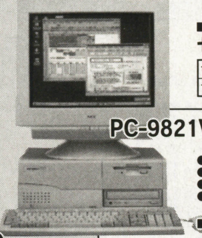
●PC-9821V12/S5R（A・B） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥344,200
セット特価 ¥253,000

18回	初¥10,557	月¥ 9,900×17	ボ¥37,000×3
30回	初¥11,769	月¥10,000×29	ボ なし

PC-9821V13/S7R（A・B）ゲームセット

- ●PC-9821V13/S7R（A・B） … 定価¥378,000
- ●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- ●PC-9801-86（サウンドボード） 定価¥ 25,000
- ●アンプ内蔵スピーカ ………… 定価¥ 5,800
- ●同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- ●GLO・RI・A ………… 定価¥ 8,800
- ●卒業旅行 ………… 定価¥ 7,800
- ●香奈子 ………… 定価¥ 7,800
- ●バレンタイン・キッス ………… 定価¥ 7,800
- ●Angie ………… 定価¥ 7,500
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥481,900
セット特価 ¥349,800

24回	初¥ 9,942	月¥ 9,900×23	ボ¥42,000×4
42回	初¥10,751	月¥10,300×41	ボ なし

PC-9821V7/S5K-Zオリジナルセット

●PC-9821V7/S5K-Z ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●SXM-F（FMサウンドボード） ●クリーナ
●FD 10枚

限定10set

■合計定価¥308,200
セット特価 ¥168,000

12回	初¥10,017	月¥ 9,800×11	ボ¥34,000×2
18回	初¥12,723	月¥10,700×17	ボ なし

PC-9821V13/S7R（A・B）基本セット

●PC-9821V13/S7R（A・B） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥434,200
セット特価 ¥315,000

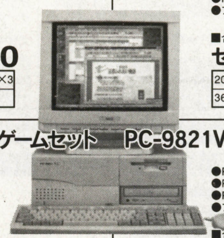
20回	初¥10,869	月¥10,800×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥13,855	月¥10,400×35	ボ なし

PC-9821V12/S7R（A・B）ゲームセット

●PC-9821V12/S7R（A・B） ●GLO・RI・A
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
●PC-9801-86（サウンドボード） ●卒業旅行
●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
●マウスパッド ●香奈子
●FD 50枚 ●Angie

■合計定価¥441,900
セット特価 ¥323,000

20回	初¥10,807	月¥ 9,900×19	ボ¥48,000×3
36回	初¥14,016	月¥10,700×35	ボ なし



PC-9821V12/S7R（A・B）基本セット

●PC-9821V12/S7R（A・B） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥394,200
セット特価 ¥288,000

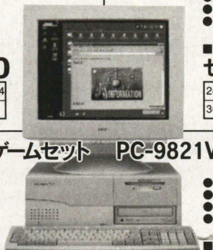
20回	初¥10,339	月¥10,000×19	ボ¥44,000×3
36回	初¥ 9,874	月¥ 9,600×35	ボ なし

PC-9821V13/S7R（C・D）ゲームセット

●PC-9821V13/S7R（C・D） ●GLO・RI・A
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
●PC-9801-86（サウンドボード） ●卒業旅行
●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
●マウスパッド ●香奈子
●FD 50枚 ●Angie

■合計定価¥521,900
セット特価 ¥378,000

24回	初¥10,183	月¥ 9,900×23	ボ¥50,000×4
42回	初¥12,370	月¥11,100×41	ボ なし



PC-9821V13/S7R（C・D）基本セット

●PC-9821V13/S7R（C・D） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥474,200
セット特価 ¥343,000

24回	初¥10,725	月¥10,000×23	ボ¥39,000×4
36回	初¥12,021	月¥11,400×35	ボ なし

PC-9821V13/S5R（A・B）ゲームセット

●PC-9821V13/S5R（A・B） ●GLO・RI・A
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
●PC-9801-86（サウンドボード） ●卒業旅行
●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
●マウスパッド ●香奈子
●FD 50枚 ●Angie

■合計定価¥431,900
セット特価 ¥315,000

20回	初¥10,608	月¥10,400×19	ボ¥52,000×3
36回	初¥11,540	月¥10,500×35	ボ なし

PC-9821V13/S5R（A・B）基本セット

●PC-9821V13/S5R（A・B） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥384,200
セット特価 ¥279,800

20回	初¥10,006	月¥10,000×19	ボ¥41,000×3
30回	初¥11,337	月¥11,100×29	ボ なし

PC-9821V13/S5R（C・D）ゲームセット

●PC-9821V13/S5R（C・D） ●GLO・RI・A
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
●PC-9801-86（サウンドボード） ●卒業旅行
●アンプ内蔵スピーカ ●同級生2
●マウスパッド ●香奈子
●FD 50枚 ●Angie

■合計定価¥471,900
セット特価 ¥343,000

24回	初¥10,168	月¥ 9,900×23	ボ¥40,000×4
42回	初¥10,651	月¥10,100×41	ボ なし

PC-9821V13/S5R（C・D）基本セット

●PC-9821V13/S5R（C・D） ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥424,200
セット特価 ¥308,000

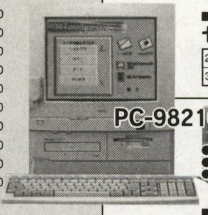
20回	初¥10,502	月¥10,400×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥12,564	月¥10,200×35	ボ なし

NEC 98MATE X & CanBe

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
（送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途）

PC-9821Cb10/T（A・B）ゲームセット

- ●PC-9821Cb10/T（A・B） …… 定価¥298,000
- ●PC-9821CB2-E01（増設ドライブ） 定価¥ 15,000
- ●同級生2 ………… 定価¥ 9,800
- ●GLO・RI・A ………… 定価¥ 8,800
- ●卒業旅行 ………… 定価¥ 7,800
- ●香奈子 ………… 定価¥ 7,800
- ●バレンタイン・キッス ………… 定価¥ 7,800
- ●Angie ………… 定価¥ 7,500
- ●マウスパッド ………… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ ………… 定価¥ 2,000
- ●FD 50枚 ………… 定価¥ 5,800



■合計定価¥373,100
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,205	月¥ 9,800×17	ボ¥44,000×3
30回	初¥11,195	月¥10,700×29	ボ なし

PC-9821Cr13/T（A・B）プリンタセット

●PC-9821Cr13/T（A・B） ●クリーナ
●BJC-35V（プリンタ） ●FD10枚
●プリンタケーブル ●CD-ROMソフト（サービス品）

■合計定価¥471,200
セット特価 ¥318,000

20回	初¥10,946	月¥10,600×19	ボ¥51,000×3
36回	初¥12,724	月¥10,500×35	ボ なし

PC-9821Cb10/T（A・B）基本セット

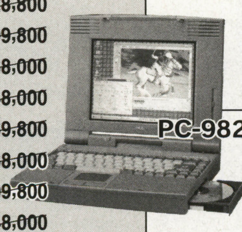
●PC-9821Cb10/T（A・B） ●キーボードカバー
●PC-9821CB2-E01（増設ドライブ） ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本 ●クリーナ
（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥333,200
セット特価 ¥243,000

15回	初¥10,783	月¥10,400×14	ボ¥58,000×2
24回	初¥12,151	月¥11,700×23	ボ なし

98 NOTEシリーズ

①PC-9821Na13/H10 特価¥488,000
②PC-9821Na13/C10 特価¥428,800
③PC-9821Na12/H10 特価¥399,800
④PC-9821Na12/H8 特価¥388,000
⑤PC-9821Na9/H8 特価¥348,000
⑥PC-9821Nb7/C8 特価¥269,800
⑦PC-9821Nb7/5 特価¥238,000
⑧PC-9821La10/8(A・B) 特価¥299,800
⑨PC-9821La10/5(A・B) 特価¥248,000
⑩PC-9821La7/D5(A・B) 特価¥208,000
⑪PC-9821Ne3/5 特価¥198,000



PC-9821Xa16/R12基本セット

●PC-9821Xa16/R12 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●クリーナ
●PC-9801-86（サウンドボード） ●FD 10枚
●アンプ内蔵スピーカ

■合計定価¥524,000
セット特価 ¥348,000

24回	初¥10,141	月¥10,100×23	ボ¥40,000×4
42回	初¥11,433	月¥10,200×41	ボ なし

PC-9821Xa16/R16基本セット

●PC-9821Xa16/R16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥559,000
セット特価 ¥368,000

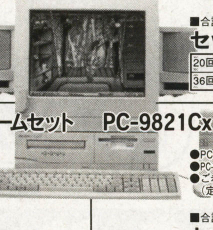
24回	初¥10,707	月¥10,200×23	ボ¥45,000×4
42回	初¥11,244	月¥10,800×41	ボ なし

PC-9821Cx13/S5T（A・B）ゲームセット

●PC-9821Cx13/S5T（A・B） ●GLO・RI・A
●PC-9821CX2-E01（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
●マウスパッド ●卒業旅行
●クリーナ ●同級生2
●FD 50枚 ●香奈子
●Angie

■合計定価¥473,100
セット特価 ¥339,800

24回	初¥10,509	月¥ 9,900×23	ボ¥39,000×4
36回	初¥12,915	月¥11,300×35	ボ なし



PC-9821Cx13/S5T（A・B）基本セット

●PC-9821Cx13/S5T（A・B） ●キーボードカバー
●PC-9821CX2-E01（増設ドライブ） ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本 ●クリーナ
（定価¥9,800相当） ●FD10枚

■合計定価¥433,200
セット特価 ¥313,000

20回	初¥11,293	月¥10,500×19	ボ¥50,000×3
36回	初¥11,486	月¥10,400×35	ボ なし

PC-9821Xa13/K12基本セット

●PC-9821Xa13/K12 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥444,000
セット特価 ¥298,000

20回	初¥10,821	月¥10,100×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥11,219	月¥ 9,900×35	ボ なし

PC-9821Xa13/K16基本セット

●PC-9821Xa13/K16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥315,800

20回	初¥11,480	月¥10,500×19	ボ¥51,000×3
36回	初¥11,303	月¥10,500×35	ボ なし

PC-9821Cx13/S7M（A・B）ゲームセット

●PC-9821Cx13/S7M（A・B） ●GLO・RI・A
●PC-9821CX2-E01（増設ドライブ） ●バレンタイン・キッス
●マウスパッド ●卒業旅行
●クリーナ ●同級生2
●FD 50枚 ●香奈子
●Angie

■合計定価¥553,100
セット特価 ¥395,000

24回	初¥10,720	月¥10,200×23	ボ¥53,000×4
48回	初¥10,300	月¥10,300×47	ボ なし

PC-9821Cx13/S7M（A・B）基本セット

●PC-9821Cx13/S7M（A・B） ●キーボードカバー
●PC-9821CX2-E01（増設ドライブ） ●マウスパッド
●ご希望のゲームソフト1本 ●クリーナ
（定価¥9,800相当） ●FD 10枚

■合計定価¥513,200
セット特価 ¥368,000

24回	初¥10,707	月¥10,200×23	ボ¥45,000×4
42回	初¥11,244	月¥10,800×41	ボ なし

PC-9821Xa12/K8基本セット

●PC-9821Xa12/K8 ●アンプ内蔵スピーカ
●15"マルチスキャンCRT ●キーボードカバー
●PC-9821XA-E02（増設ドライブ） ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●FD 10枚

■合計定価¥404,000
セット特価 ¥269,800

18回	初¥10,705	月¥10,300×17	ボ¥41,000×3
30回	初¥11,195	月¥10,700×29	ボ なし

PC-9821Xv13/R16基本セット

●PC-9821Xv13/R16 ●キーボードカバー
●15"マルチスキャンCRT ●マウスパッド
●PC-9801-86（サウンドボード） ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD 10枚

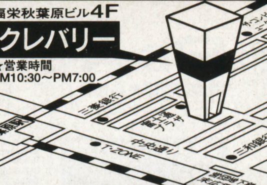
■合計定価¥449,000
セット特価 ¥298,000

20回	初¥10,821	月¥10,100×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥11,219	月¥ 9,900×35	ボ なし

パソコンショップ **クレバリー**

〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00



98FELLOW FMV-TOWNS FMV DESKPOWER & DOS/V他

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

PC-9801BX4/U2-Z ゲームセット

Pentium63 CD-ROM付

- PC-9801BX4/U2 …… 定価¥98,000
- 15インチマルチスキャンCRT 定価¥69,800
- 540MBハードディスク …… 定価¥29,800
- MS-DOS Ver6.2 …… 定価¥12,000
- PC-9801-86(サウンドボード) … 定価¥25,000
- アンプ内蔵スピーカ …… 定価¥5,800
- 同級生2 …… 定価¥9,800
- GLO・RI・A …… 定価¥8,800
- バレンタイン・キッス …… 定価¥7,800
- 香奈子 …… 定価¥7,800
- 卒業旅行 …… 定価¥7,800
- Angie …… 定価¥7,500
- マウス …… 定価¥4,800
- FD 50枚 …… 定価¥6,800

■合計定価¥301,500

セット特価 ¥179,800

12回	初¥9,912	月¥9,900×11	ボ¥41,000×2
20回	初¥10,830	月¥10,500×19	ボ なし

PC-9801BX4/U2基本セット

- PC-9801BX4/U2
- 15"マルチスキャンCRT
- MS-DOS Ver6.2
- SRN-F(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウス
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)

■合計定価¥224,600

セット特価 ¥128,000

10回	初¥10,758	月¥10,000×9	ボ¥42,000×1
15回	初¥10,357	月¥9,700×14	ボ なし

PC-9801BX4/U2-Zオリジナルセット

- PC-9801BX4/U2
- 15"マルチスキャンCRT
- 540MBハードディスク
- MS-DOS Ver6.2
- SRN-F(サウンドボード)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- マウス
- クリーナ
- FD 10枚

Pentium63 CD-ROM付

■合計定価¥263,800

セット特価 ¥145,000

10回	初¥10,343	月¥10,200×9	ボ¥59,000×1
18回	初¥9,949	月¥9,300×17	ボ なし

FMV DESK POWER シリーズ

新発売

①DESK POWER TP 定価¥488,000〜¥538,000
②DESK POWER TE 定価¥318,000
③DESK POWER SP 定価¥318,000〜¥378,000
④DESK POWER SE 定価¥248,000〜¥338,000
⑤DESK POWER CM 定価¥328,000
⑥DESK POWER CE 定価¥228,000〜¥268,000

クレバリー特価

DESK POWER CEプリンタセット

- FMV5DCE1〜3
- BJC-35V(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト(サービス品)
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

16MB 14.4Kモデム 一体型

■合計定価¥344,000

セット特価 ¥235,800

15回	初¥10,110	月¥9,900×14	ボ¥54,000×2
24回	初¥13,120	月¥11,300×23	ボ なし

DESK POWER CMプリンタセット

- FMV5DCM1〜3
- BJC-35V(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト(サービス品)
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

16MB 14.4Kモデム 一体型

■合計定価¥404,000

セット特価 ¥285,000

18回	初¥10,420	月¥10,200×17	ボ¥47,000×3
30回	初¥13,369	月¥11,200×29	ボ なし

FMV-TOWNSシリーズ

①TOWNS-Fresh GT 特価 ~~¥288,000~~
②TOWNS-Fresh GS 特価 ~~¥238,000~~
③TOWNS モデルH 特価 ~~¥238,000~~

DESK POWER TPプリンタセット

- FMV5DTP71〜73
- MJ-800C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト(サービス品)
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 17inch

■合計定価¥589,000

セット特価 ¥428,000

30回	初¥10,741	月¥9,900×29	ボ¥42,000×5
48回	初¥12,870	月¥11,100×47	ボ なし

DESK POWER SEプリンタセット

- FMV5DSE71〜73
- MJ-500C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト(サービス品)
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 17inch

■合計定価¥409,000

セット特価 ¥295,000

20回	初¥10,975	月¥10,100×19	ボ¥46,000×3
36回	初¥11,757	月¥9,800×35	ボ なし

DESK POWER SEプリンタセット

- FMV5DSE51〜53
- MJ-500C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト(サービス品)
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 15inch

■合計定価¥369,000

セット特価 ¥259,800

18回	初¥10,690	月¥10,200×17	ボ¥38,000×3
30回	初¥11,641	月¥10,300×29	ボ なし

IBM Aptivaシリーズ

①Aptiva 560 特価~~¥269,800~~
②Aptiva 770 特価~~¥289,800~~
③Aptiva 775 特価~~¥329,800~~
④Aptiva 785 特価~~¥369,800~~
⑤Aptiva 784 特価~~¥319,800~~

DESK POWER TEプリンタセット

- FMV5DTE51〜53
- MJ-500C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト(サービス品)
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

16MB モデムなし 15inch

■合計定価¥389,000

セット特価 ¥275,000

18回	初¥10,234	月¥10,000×17	ボ¥45,000×3
30回	初¥12,088	月¥10,900×29	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

- FMV5DSP71S〜73S
- MJ-500C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト(サービス品)
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

16MB モデムなし 17inch

■合計定価¥449,000

セット特価 ¥325,000

24回	初¥10,717	月¥10,000×23	ボ¥34,000×4
36回	初¥12,292	月¥10,800×35	ボ なし

DESK POWER SPプリンタセット

- FMV5DSP51〜53
- MJ-500C(プリンタ)
- プリンタ・ケーブル
- CD-ROMソフト(サービス品)
- FMV入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD 10枚

16MB 28.8Kモデム 15inch

■合計定価¥409,000

セット特価 ¥295,000

20回	初¥10,975	月¥10,100×19	ボ¥46,000×3
36回	初¥11,757	月¥9,800×35	ボ なし

各種周辺機器(送料・消費税別途) *載っていない商品はお問い合わせください。

ディスプレー

NEC	PC-KM153R	特価¥39,800
NEC	PC-KM153RⅡ	特価¥48,500
NEC	PC-KM173	特価¥59,800
NEC	PC-KM173R	特価¥75,800
NEC	PC-KM154	特価¥65,800
NEC	PC-KM174	特価¥109,800
NEC	PC-TM151	特価¥58,000
iiyama	MF-8517E	特価¥59,800
iiyama	MF-8617E	特価¥65,800
エレコム	HRM-15	特価¥32,800
エレコム	HRM-17G	特価¥52,800
ソニー	CPD-15SF8	特価¥49,800
ソニー	CPD-17SF8	特価¥76,800

プリンタ

富士通	XJ-500	特価¥29,800
EPSON	MJ-500C	特価¥29,800
EPSON	MJ-800C	特価¥45,500
EPSON	MJ-910C	特価¥68,800
Canon	BJC-610JW	特価¥50,500
Canon	BJC-455J	特価¥57,800
Canon	BJC-410J	特価¥43,500
Canon	BJC-400J	特価¥32,500
Canon	BJC-210J	特価¥24,500
Canon	BJC-35V	特価¥29,500
NEC	PICTY400	特価¥61,800
NEC	PICTY180	特価¥35,800
NEC	PICTY100L	特価¥28,800
NEC	PC-PR830L	特価¥56,800

ハードディスク

I・O	HDS-540M-L(外付)	特価¥24,500
I・O	HDS-1G-L(外付)	特価¥34,500
I・O	HDS-1G/98Ⅲ(I/F付)	特価¥38,800
ICM	RX-540-CIN(外付)	特価¥28,800
ICM	RX-1000-CIN(外付)	特価¥38,800
メルコ	DSC-526N(外付)	特価¥28,800
メルコ	DSC-1024NN(外付)	特価¥38,500
メルコ	DNG-515(BX4)	特価¥24,800
メルコ	DNC-B831(外付)	特価¥28,800

増設RAM

エレコム	PM-4B(フェロー/メイト)	特価¥15,300
エレコム	PM-8B(フェロー/メイト)	特価¥28,000
エレコム	PM-16B(フェロー/メイト)	特価¥45,000
エレコム	PM-4A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥16,800
エレコム	PM-8A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥32,800
エレコム	PM-16A(フェロー/メイト/DOS/V)	特価¥51,500
I・O	NE-SIM XA-4MX2	特価¥32,200
I・O	NE-SIM XA-8MX2	特価¥62,800
I・O	NE-SIM XA-16MX2	特価¥123,500
I・O	NE-SIM XB-4MX2	特価¥29,300
I・O	NE-SIM XB-8MX2	特価¥56,200
I・O	NE-SIM XB-16MX2	特価¥108,800
I・O	NE-SIM32-H4M(フェロー/メイト)	特価¥15,200
I・O	NE-SIM32-H8M(フェロー/メイト)	特価¥27,800
I・O	NE-SIM32-H16M(フェロー/メイト)	特価¥54,800
I・O	NE-SIM36-H4M(フェロー/メイト)	特価¥16,500
I・O	NE-SIM36-H8M(フェロー/メイト)	特価¥31,000
I・O	NE-SIM36-H16M(フェロー/メイト)	特価¥61,800
I・O	AP34-8M(As2/Ap2)	特価¥39,800
I・O	BA34-8M(BX/BA/As/Ap)	特価¥37,500
I・O	Cb34-8M(Cb)	特価¥37,800
I・O	Cb234-8M(Cb2)	特価¥32,800
I・O	Cx34-8M(Cx/Ce2/Cs2)	特価¥37,800
I・O	NP34-8M(Np/Ns/Ne2/Nd)	特価¥34,500
I・O	Ld34-8M(Na7/Ne3/Nd2/Lt2)	特価¥34,500
I・O	NB64-8M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥34,980
I・O	NB64-16M(Na12/Na9/Nb7)	特価¥67,800
I・O	DV-SIM36-4M(DOS/V)	特価¥15,800
I・O	DV-SIM36-8M(DOS/V)	特価¥29,800
I・O	DV-SIM36-H16M(DOS/V)	特価¥54,000
メルコ	VMG-8M(DOS/V)	特価¥25,800
メルコ	VMG-16M(DOS/V)	特価¥45,900
メルコ	EMF-P4M	特価¥15,800
メルコ	EMF-P8M	特価¥28,500
メルコ	EMF-P16M	特価¥55,000
メルコ	EMW-P8M	特価¥28,500
メルコ	EMW-P16M	特価¥55,000
メルコ	EMF-4M	特価¥16,800
メルコ	EMF-8M	特価¥31,600
メルコ	EMW-8M	特価¥31,600

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

CD-ROM、MO & PD

I・O	CDG-PX44(4.4倍速)	特価¥22,900
I・O	CDG-PX44/PCSC	特価¥34,800
I・O	CDV-HDN6/PCIDE(6倍速ノート)	特価¥30,800
I・O	CDV-AB6(6倍速ファイルベイ)	特価¥21,800
NEC	PC-CD600(6倍速)	特価¥42,500
ICM	CD-660S-X(4.4倍速)	特価¥20,800
ICM	CD-660S-CIN(I/F付)	特価¥25,800
ICM	CD-910S-X(6倍速)	特価¥32,300
メルコ	CDS-44S(4.4倍速)	特価¥22,000
メルコ	CDS-6S(6倍速)	特価¥31,800
メルコ	MOS-E230NS(MO)	特価¥46,500
メルコ	MOS-E230PN(I/F付)	特価¥58,800
ICM	PMO-230L-CIN(MO・I/F付)	特価¥53,800
TEAC	PD-650(PD)	特価¥59,800
マクセル	ZIP-D100SC1	特価¥24,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
NEC	PC-9821CB2-E01	特価¥13,000
NEC	PC-9821CX2-E01	特価¥13,000
NEC	PC-9821XE-E02	特価¥13,000
NEC	PC-9821A2-E01	特価¥13,000
NEC	PC-9821B-E01	特価¥13,000
NEC	PC-9821CX-E02	特価¥13,000
R&D	FDD3SZ(3.5"1FDD)	特価¥14,000
R&D	FDD3WZ(3.5"2FDD)	特価¥21,000
R&D	FDD5SZ(5"1FDD)	特価¥18,500
R&D	FDD5WZ(5"2FDD)	特価¥27,800
R&D	FDD-1X(FDDインターフェース)	特価¥8,800

マルチメディア

ヤマハ	YST-M5(スピーカ)	特価¥7,800
アイワ	SC-C55(スピーカ)	特価¥7,300
NEC	PC-9821CB2-B05(MPEG)	特価¥24,000
NEC	PC-9801-117(MPEG)	特価¥30,500
NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
NEC	PC-DC401(デジタルカメラ)	特価¥69,800
EPSON	CP-100(デジタルカメラ)	特価¥53,500
カシオ	QV-10(デジタルカメラ)	特価¥43,800
カノープス	Power Window T64V	特価¥27,800
カノープス	Power Window T64V MP	特価¥37,800
インテル	J BOX PODP 5V83	特価¥29,800
キュービジョン	Wave Master	特価¥21,800
メルコ	SXM-F	特価¥8,800
メルコ	SRN-F	特価¥15,000
メルコ	WSN-V2	特価¥28,000
I・O	GA-DRV2/98	特価¥22,500
I・O	GA-DRV4/98	特価¥31,800
I・O	PCSC-Ⅱ-L(SCSIカード)	特価¥16,800
I・O	SC-98Ⅲ(SCSI-2 I/F)	特価¥10,800

スキャナ、モデム&ソフト他

Canon	IX-4025(スキャナ)	特価¥35,800
EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥44,800
SHARP	JX-250(スキャナ)	特価¥53,800
NEC	PC-IN700/4CR(スキャナ)	特価¥64,800
NEC	PC-9801N-J08(モデムカード)	特価¥34,500
NEC	PC-CM288(モデム)	特価¥24,500
NEC	PC-9821CB2-B04(モデム)	特価¥16,800
富士通	MS288FB2(モデム)	特価¥19,800
マイクロコム	V.34ESⅡ-W(28.8kbpsモデム)	特価¥18,800
アイワ	PV-BF288M2WW(モデム)	特価¥24,800
アイワ	PV-JF288W(モデムカード)	特価¥29,800
I・O	DFM-288(モデム)	特価¥24,500
ジャスト	一太郎Ver6.3 for Win(CD)	特価¥29,800
マイクロソフト	MS-Windows95(FD)	特価¥18,800
マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(FD)	特価¥12,000
マイクロソフト	MS-Windows95アップグレード(CD)	特価¥9,800
マイクロソフト	マイクロソフトPLUS	特価¥4,800
マイクロソフト	OFFICE95スタンダード(CD)	特価¥26,800
マイクロソフト	OFFICE95 Pro(CD)	特価¥33,800
NEC	ユースフルパック(CD)	特価¥2,980
NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥9,800
NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥15,900
NEC	PC-FXGAキャンペーンセット	特価¥39,800
	パソコンデスク(4段)	特価¥12,800
	パソコンチェアー	特価¥9,800

パソコンゲームソフト高価買取り致します!!

PC-98(3.5") & Windowsソフト高価買取

【買取り応募手順】①住所・氏名・年令・印鑑・生年月日・電話番号・ソフト及びご覧の雑誌名を明記の上、郵便小包か宅急便でお送りください。②価格の査定後、買取り金額をご連絡致します。(期間10日前後)③送金手数料として500円を買取り金額から差し引かせて頂きます。

【ご注意】※ソフトは5本以上でお送りください。※箱・説明書・附属品は必ず同封してください。(ない場合は原則として買取りできません)※PC-98(3.5")・Windows用のソフト以外は買取り致しません。(98/5"及びビジネスソフト不可)※買取り価格は、パッケージの状態や相場により変動致しますので予めご了承ください。

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●代引手数料が別途加算されます。(詳しい料金はお電話にてお問い合せください)

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

《保証及び修理サービス》
●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》
●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》
①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)*銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円*クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円*代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

P&A秋葉原店オープン

営業時間●AM11:00～PM7:00(日祭PM6:30)
TEL.03-5294-7053 FAX.03-5294-7054(秋葉原店は来店のみとさせていただきます)

P&Aならではの新品パソコン **5年保証**

《業界No.1の"P&Aメンテナンスサポート"》

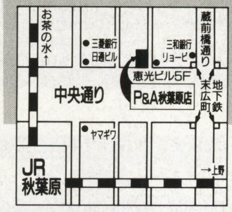
最高の保証システム

① 業界最長の新品パソコン5年保証(メーカー1年＋P&A4年保証)(※モニター・プリンター1年間保証!! ※一部商品は除きます。)
② 中古パソコンの3ヶ月間保証(※モニター・プリンター3ヶ月間保証!!)
③ 初期不良交換OK!!(※新品商品に限らせていただきます。)(限定品、完了品除く)
④ 配達日の指定OK!!(土曜・日曜・祭日もOK!!)
⑤ 夜間配達もOK!!(※PM6:00～PM8:00の間 ※一部地域は除きます。)

便利でお得な支払いシステム

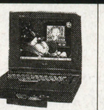
① 翌月一括払い手数料無料(ご利用下さい。)
② 業界No.1の低金利!!
③ 月々の支払いは¥1,000より
④ 9ヶ月先からのスキップ払いOK!!
⑤ 84回までの分割、ボーナス併用OK!!
⑥ カレッジクレジット
⑦ ステップアップクレジット
⑧ ボーナスだけで10回払いOK!!
⑨ 現金一括支払いOK!!
⑩ 商品到着払いOK!!(代引き手数料が必要になります。10万円まで900円)

(※商品・金額ご確認の上、銀行振込・現金書留にてご入金下さい。)



注目!!夏のボーナス一括払い手数料(金利)無料(5月末/6月末/7月末のいずれかをご指定下さい。)

NOTE (送料¥1,000)



■NEC
PC-9821Nb7/C8
●Pentium/75MHz・8MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD:810MB(Win95 or 3.1)
●CD-ROM(4倍速)
定価¥448,000
▶P&A特価 ¥275,000

■NEC
PC-9821Na12/H10
●Pentium/120MHz・16MB
●10.4インチ TFTカラー
●HDD:1GB(Win95 or 3.1)
●CD-ROM(4倍速)
定価¥690,000
▶P&A特価 ¥408,000

NEW

■NEC
PC-9821Na13/H10
●Pentium/133MHz・16MB
●12.1インチ TFTカラー
●HDD:1GB(Win95)
定価¥720,000
▶P&A特価 ¥505,000

限定

■NEC
PC-9821Lt2/7A
●486DX2/50MHz, 8MB
●9.5インチ TFTカラー
●HDD:720MB(一太郎6.3他)
定価¥428,000
▶P&A特価 ¥179,800

■NEC
●PC-9821Ne3/5……定価¥298,000▶特価¥189,800
●PC-9821Nb7/5……定価¥398,000▶特価¥242,800
●PC-9821Na9/H8……定価¥620,000▶特価¥369,800
●PC-9821Na12/H8……定価¥660,000▶特価¥398,800
●PC-9821Lt2/3A〈限定〉……定価¥378,000▶特価¥159,800
NEW ●PC-9821La10/8 model A/B……定価¥438,000▶特価¥308,000
NEW ●PC-9821La10/5 model A/B……定価¥358,000▶特価¥251,800

NEC(9801/9821)シリーズ (送料¥2,000)

●PC-9801BX4/U2-Z＋LCM-15EX……大特価 ¥88,800
●PC-9821Xs/U7W＋LCM-15EX……定価¥397,800▶大特価 ¥86,800
●PC-9821Xe10/4-Z＋LCM-15EX……定価¥187,800▶大特価 ¥113,800
●PC-9821V7/S5K-Z＋LCM-15EX……定価¥247,800▶特価¥138,800
●PC-9821V7/S7K model A……定価¥288,000▶特価¥168,000
●PC-9821V10/S5K model A……定価¥265,000▶特価¥165,000
●PC-9821V10/S7K model A……定価¥315,000▶特価¥194,000
NEW ●PC-9821V12/S5R model A/B……定価¥288,000▶特価¥202,800
NEW ●PC-9821V12/S7R model A/B……定価¥338,000▶特価¥238,000
NEW ●PC-9821V13/S5R model A/B……定価¥328,000▶特価¥231,000
NEW ●PC-9821V13/S5R model C/D……定価¥368,000▶特価¥259,000
NEW ●PC-9821V13/S7R model A/B……定価¥378,000▶特価¥266,000
NEW ●PC-9821V13/S7R model C/D……定価¥418,000▶特価¥294,000
●PC-9821Xb10/J8＋LCM-15EX……定価¥222,800▶特価¥127,000
●PC-9821Xa12/K8＋LCM-15EX……定価¥327,800▶特価¥213,800
●PC-9821Xa12/K12＋LCM-15EX……定価¥377,800▶特価¥242,000
●PC-9821Xa13/K12＋LCM-15EX……定価¥367,800▶特価¥237,000
●PC-9821Xa13/K16＋LCM-15EX……定価¥417,800▶特価¥267,000
NEW ●PC-9821Xa16/R12＋LCM-15EX……定価¥447,800▶特価¥303,800
NEW ●PC-9821Xa16/R16＋LCM-15EX……定価¥497,800▶特価¥333,800
NEW ●PC-9821Xv13/R16＋LCM-15EX……定価¥387,800▶特価¥262,000
NEW ●PC-9821Xt16/R16＋LCM-15EX……定価¥739,800▶特価¥514,000
NEW ●PC-9821Cb10/T model A/B……定価¥298,000▶特価¥205,800
NEW ●PC-9821CX13/S5T model A/B……定価¥398,000▶特価¥275,000
NEW ●PC-9821CX13/S7M model A/B……定価¥478,000▶特価¥329,800

FUJITSU FMVシリーズ (送料¥2,000)

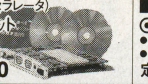
●FMV-DESK POWER・CE(FMV5DCE-1/2/3)……定価¥268,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・CM(FMV5DCM-1/2/3)……定価¥328,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・SE(FMV5DSE-51/52/53)…定価¥298,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・SE(FMV5DSE-71/72/73)…定価¥338,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・SP(FMV5DSP-51/52/53)…定価¥338,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・SP(FMV5DSP-71/72/73)…定価¥378,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・TE(FMV5DTE-51/52/53)…定価¥318,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・TP(FMV5DTP-71/72/73)…定価¥488,000▶P&A特価Tel下さい!!
●FMV-DESK POWER・TP(FMV5DTP-71M/72M/73M)…定価¥538,000▶P&A特価Tel下さい!!

PC-9801/9821・PC-486/586セットのモニターを変更の場合は

〈セットのモニター: LCM-15EX(ロジテック)15"・0.28マルチスキャン……定価¥49,800〉

●RD-17GX(17"・0.25ダイヤトロン)……定価¥128,000に変更の場合¥56,000
●RD-17GⅡ(三菱)(17"・0.25ダイヤモンドトロン)…定価¥198,000に変更の場合¥64,000
●PC-KM153R(NEC)(15"・0.28)……定価¥ 69,800に変更の場合¥ 6,000
●PC-KM153R2(NEC)(15"・0.28) New……定価¥ 69,800に変更の場合¥22,500
●PC-TM151(NEC)(15"・0.28・TV付)……定価¥ 79,800に変更の場合¥29,000
●PC-KM154(NEC)(15"・0.28)……定価¥ 99,800に変更の場合¥35,000
●PC-KM173(NEC)(17"・0.28)〈限定〉……定価¥118,000に変更の場合¥29,000
●PC-KM173R(NEC)(17"・0.28)……定価¥118,000に変更の場合¥57,000
●PC-KM174(NEC)(17"・0.28)……定価¥178,000に変更の場合¥82,000
●LCM-17(ロジテック)(17"・0.26)……定価¥ 99,800に変更の場合¥33,000
●LS-2617FNⅡ(ICM)(17"・0.26)……定価¥119,800に変更の場合¥19,800
●RS-T770N(ICM)(17"・0.25トリニトロン)……定価¥ 99,800に変更の場合¥33,000
●MS-4V/15N(I/Oデータ)(15"・0.28)……定価¥ 54,800に変更の場合¥14,000
●MS-4V/17N(I/Oデータ)(17"・0.28)……定価¥ 84,800に変更の場合¥37,000
●MF-8617EⅡ(15"・0.28)……定価¥ 39,800に変更の場合¥ 7,800
●MF-8617E(iiyama)(17"・0.26)……定価¥ 79,800に変更の場合¥35,800
●MF-8617ES(iiyama)(17"・0.26)……定価¥ 84,800に変更の場合¥39,800
●MT-8617E(iiyama)(17"・0.25ダイヤトロン)……定価¥108,000に変更の場合¥48,000
●MT-8617ES(iiyama)(17"・0.25ダイヤトロン)……定価¥113,000に変更の場合¥57,800
●MF-8221E(21"・0.28)……定価¥168,000に変更の場合¥116,000
●MT-8521E(21"・0.3ダイヤトロン)……定価¥198,000に変更の場合¥140,000
●CPD-15SF8(SONY)(15"・0.25トリニトロン)……定価¥ 64,800に変更の場合¥19,000
●CPD-17SF8(SONY)(17"・0.25トリニトロン)……定価¥ 99,800に変更の場合¥45,500
●54T(NANAO)(17"・0.25)V50付……定価¥155,000に変更の場合¥86,000

を加算して下さい。



■NEC(PC-98対応ゲーム・アクセラレータ)
⦿PC-FXGAキャンペーンセット
(PC-FXGA＋GMAKERスタータ・キット)
定価¥65,800▶特価¥45,000

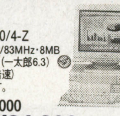
■アルファデータ(シートフィード・カラースキャナー)
⦿ASC-600N
●600dpi(最大1200dpi)
●A4まで対応
定価¥39,800▶特価¥26,800

今月の特選品

限定

■NEC
⦿PC-9821Xb10/J8
●Pentium/100MHz・8MB
●HDD:850MB(WIN95)
※CRTは別売です。
定価¥173,000
P&A特価¥98,000

■NEC[VALUE STAR]
(V.7スペシャルセット)
PC-9821V7/S5K-Z
●Pentium/75MHz・8MB
●HDD:850MB(一太郎・ロータス)
●CRT:PC-KM153R付
定価¥267,800
P&A特価¥139,800
※NEC純正メモリ8M追加の場合(計16M)＋¥27,000



■NEC
(98MATE・X)
PC-9821Xe10/4-Z
●Pentium ODP/83MHz・8MB
●HDD:420MB(一太郎6.3)
●CD-ROM(4倍速)
※CRTは別売です。
定価¥138,000
P&A特価¥84,800

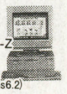
限定

■ICM
(17"トリニトロンCRT)
RS-TT770N
●AGピッチ:0.25
定価¥99,800
P&A特価¥62,800

■NEC
(15"マルチスキャンCRT)
PC-KM153R
●ドットピッチ:0.28
●フラットブラウン管
特価¥69,800
P&A特価¥34,800

■NEC
(98MATE-X)
PC-9821Xs/U7W
●486DX2/66MHz.5.6MB
●HDD:210MB(Win3.1)
●アクセラレータ内蔵
※CRTは別売です。
定価¥348,000
P&A特価¥57,800

限定モデル

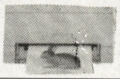


■NEC
PC-9801BX4/U2-Z
●Pentium ODP/63MHz・2MB
●HDD:540MB(Dos6.2)
●CD-ROM(2倍速)
●FDD:3.5"×2
※CRTは別売です。
P&A特価¥59,800

プリンターセット PCケーブル付 (送料¥1,000)

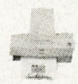
■Canon NEW

(BJ・カラー・プリンタ)
⦿BJC-455J
●A3対応 ●ハイスピード720dpi
定価¥79,800
P&A特価¥59,800



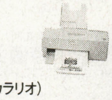
■キャノン
(BJ-DESK COLOR プリンター)
⦿BJC-400J(PCケーブル付)
定価¥59,800
P&A特価¥32,500

■EPSON



(マッハジェットカラープリンタ)
MJ-500C
(PCケーブル付)
定価¥49,800
P&A特価¥29,800

■EPSON



(マッハ・ジェットカラリオ)
⦿MJ-800C
●720dpi
定価¥79,800
P&A特価¥44,800

■NEC

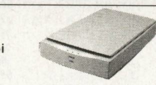
(カラーインクジェット プリンタ)
PC-PR101/J180〈PICTY・180〉
●600×300dpi(カラー)
●180字/秒・ASF付
定価¥64,800
P&A特価 ¥33,800

■NEC
●PC-PR101/J110R……定価¥ 49,800▶特価¥ 25,500
●PC-PR101/J180……定価¥ 64,800▶特価¥ 33,800
●PC-PR101/J400 NEW……定価¥ 89,800▶特価¥ 67,500
●PC-PR201/87LA……定価¥248,000▶特価¥158,000
●PC-PR201/65LA……定価¥148,000▶特価¥ 97,800
●PC-PR201/65……定価¥115,000▶特価¥ 69,800
●PC-PR201/40……定価¥ 59,800▶特価¥ 38,800
●PC-PR101/T165R……定価¥ 94,800▶特価¥ 66,500
●PC-PR201/T180……定価¥145,000▶特価¥ 99,500
●PC-PR1000EW……定価¥ 98,000▶特価¥ 59,800
●PC-PR2000FW……定価¥268,000▶特価¥178,000

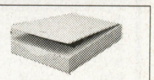
■エプソン
●MJ-800C……定価¥ 79,800▶特価¥ 44,800
●MJ-900C……定価¥108,000▶特価¥ 51,500
●MJ-910C……定価¥ 89,800▶特価¥ 59,800
●MJ-1100 NEW……定価¥ 79,800▶特価¥ 59,800
●MJ-3000CU(カラーキット付)……定価¥148,000▶特価¥105,800
●MJ-5000C……定価¥198,000▶特価¥126,800
●MJ-5100C……定価¥198,000▶特価¥142,000
●VP-600……定価¥ 74,800▶特価¥ 48,800
●VP-1100……定価¥ 79,800▶特価¥ 46,000
●LP-1000……定価¥ 99,800▶特価¥ 62,500
●VP-1700……定価¥128,000▶特価¥ 94,800
●LP-1700 NEW……定価¥108,000▶特価¥ 79,800
●LP-8200 NEW……定価¥188,000▶特価¥138,000
●LP-8000SX……定価¥198,000▶特価¥123,800

■キヤノン
●BJ-220JCⅡ……定価¥ 69,000▶特価¥ 46,800
●BJ-220JSⅡ……定価¥ 89,800▶特価¥ 62,800
●BJ-30V……定価¥ 39,800▶特価¥ 21,800
●BJC-35V……定価¥ 54,800▶特価¥ 29,500
●BJC-210J……定価¥ 29,800▶特価¥ 23,800
●BJC-410J NEW……定価¥ 59,800▶特価¥ 44,800
●BJC-610JW NEW……定価¥ 69,800▶特価¥ 51,800
●LBP-450 NEW……定価¥198,000▶特価¥138,000
●LBP-B406GⅡ(トナー付)……定価¥214,000▶特価¥133,000
●LBP-720 NEW……定価¥198,000▶特価¥138,000
●LBP-730……定価¥248,000▶特価¥169,800
●LBP-A309GⅡ……定価¥298,000▶特価¥208,000

スキャナ (送料¥1,000)



■EPSON
GT-8500WIN
●1024階調入力/400dpi
定価¥99,800
特価¥72,800



■EPSON NEW
GT-5000WINP/WINS
●A4/300dpi
定価¥59,800
P&A大特価¥42,500

■EPSON
● NEW GT-5000WINP/WINS(300dpi)……特価¥42,500
●GT-90000WIN(1024階調/600dpi)……特価¥103,800

■NEC
●PC-IN700/4C(400dpi)……特価¥79,800
●PC-IN700/6C(600dpi)……特価¥148.000

■HP
●ScanJet3C(PC-98版)(600dpi)……特価¥99,800

■メルコ
●CBN-S(カラーハンディ)……特価¥34,800
●CBN-CS(カラーハンディ)……特価¥29,500
●CBN-MS(グレースケールハンディ)……特価¥ 9,400

アクセラレータボード、etc. (送料¥1,000)

●Power Window 968.4Mセット(カノーブス・ウィンドウアクセラレータ)……特価¥56,800
●Power Window 968……特価¥46,500
●Power Window T 64S……特価¥28,700
●Power Window 6410 VA……特価¥18,800
●GA-98NBⅡ(I/Oウィンドウアクレラレータ)……特価¥18,000
●GA-98NBⅣ(I/Oウィンドウアクレラレータ)……特価¥25,300
●GA-DRV2/98(I/O、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥21,800
●GA-DRV4/98(I/O、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥31,000
●GA-DRV2/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥21,800
●GA-DRV4/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥31,000
●GA-968V2/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥29,600
●GA-968V4/PCI(I/O、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥41,300
●GA-KIT-98PCI(I/O, GA-DRS/PCI用接続用KIT)…特価¥3,300
●WSN-A2F(メルコ、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥24,800
●WSN-A4F(メルコ、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥29,800
●WGN-V2(メルコ、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥21,800
●WGN-V4(メルコ、ウィンドウアクセラレータ)……特価¥39,600
●WAP-2EP(メルコ、SE/SR/FE/FR/FS/MR MS/MU用ウィンドウアクレラレータ)……特価¥19,600
●WAP-4EP……特価¥27,500
●WSN-V2M(メルコ、Winアクセラレータ、MPEG、PCM)・特価¥37,400
●SRO-F(WSN-V2M用、FM音源チップ)……特価¥4,800
●TVW-N98(関西電機TVチューナ)……特価¥14,800
●TVW-PN98(関西電機、ビデオキャプチャー)……特価¥31,000
●TVW-PTVT(関西電機、TVチューナー)……特価¥9,900
●TVW-PMPEG(関西電機、MPEG再生)……特価¥15,400
●Win note98(キュービジョン、Note用Winアダプタ)…特価¥35,600
●Win Duo(キュービジョン、winアクセラレータ、FM・PCM)・特価¥33,600
●MBN-D(メルコ、MPEG&オーバーレイボード)……特価¥31,000
●TNO-TV(メルコ、MBN-D用TVチューナボード)……特価¥9,400
●TVC-98/V(C・テクニカ、ノート用TVウォッチパック)・特価¥60,800
●VCC-98/V(C・テクニカ、PCMCIA用ビデオキャプチャ)・特価¥42,000
●スロット-3(C.テクニカ, 3スロット組立式拡張ボックス)特価¥12,600
●ATC-NF55R(Aテクニカ、連動式マルチタップ)……特価¥5,980
●MC-RS98(マイクロコア・高速RS232Cボード)……特価¥12,200
●RSB-2000(メディアインテリジェント・高速RS232Cボード)特価¥13,100
●IND-M288S(メルコ、インターネットスタータキット)…特価¥35,000
●GV-MTV/98(I/O 多機能ビデオボード)……特価¥35,000
●EZ100A(エプソン、Zipドライブ)……特価¥20,800

モデム&FAXモデム (送料¥1,000)

■アイワ
●PV-JF288W(FAX/DATAカードモデム)……特価¥29,800
●PV-BF144M2WW(14400bps・ボックス型)……特価¥13,500
●PV-AF288(28800bps・ボックス型)……特価¥30,200
●PV-BF288M2(28800bps・ボックス型)……特価¥23,900

■マイクロコア
●MC144PC(14400bps・FAX/DATAカードモデム)・特価¥17,600
●MC14400VX(W)(14400bps・ボックス型)……特価¥16,500
●MC288XLⅡ(28800bps・ボックス型)……特価¥23,200

■ソフトウェアジャパン
●V.34 External(28800bps.ボックス型)……特価¥23,200
●TSUNAG U.V34 PC Card(FAX/DATAカードモデム)・特価¥27,800

■オムロン
●ME1414BⅢ(14400bps・ボックス型)……特価¥14,300
●ME2814BⅡ(28800bps・ボックス型)……特価¥21,800
●ME1414C2(FAX/DATAカードモデム)……特価¥19,800
●ME2814C(FAX/DATAカードモデム)……特価¥31,800
●MA2814B(28800bps・ボックス型)……特価¥19,800

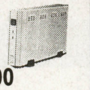
■I・Oデータ
●DFM-288(28800bps・ボックス型)……特価¥23,200

■ロジテック
●LPM-FM288(FAX/DATAカードモデム)……特価¥28,800

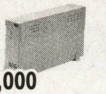
■ニューテック
●NMF288-34E(WWWブラウザソフト付)……特価¥22,800

●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。●本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

■ ICM
RX-1000-CIN
●SCSI-2/1GB
定価¥49,800
P&A特価¥38,500

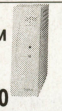


■ メルコ
DSC-1024NN
●SCSI-2/1GB
定価¥48,000
P&A特価¥38,000



■ Logitec
SHD-BA1000U (増設用)
● 1GB・11ms/256KB
● SCSIケーブル付
定価¥43,800
P&A特価¥32,800

■ Logitec
◎ SHD-BA 1000M
● 11ms/256K
● LHA-203付属
定価¥62,000
P&A特価¥36,500



■ I/O DATA
HDS-1G/98Ⅲ
●SCSI-2/1GB
定価¥49,000
P&A特価¥38,800

■ I/O DATA
HDS-1G-L (増設用)
●1GB
●SCSケーブル付
定価¥42,000
P&A特価¥33,500

ハードディスク (送料¥1,000)

■ ICM
● RX-540-CIN …… 定価¥35,800▶特価¥27,800
● RX-1000-CIN …… 定価¥49,800▶特価¥38,500
● RX-2000-CIN …… 定価¥99,800▶特価¥76,800
● Inter-BS420 (BX4内蔵) …… 定価¥29,800▶特価¥22,200
● Inter-BS540 (BX4内蔵) …… 定価¥32,800▶特価¥24,500
● Inter-BS1000 (BX4内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥37,000
● Inter-DR540 (BX3/BA3内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥27,800
● Inter-DR850 (BX3/BA3内蔵) …… 定価¥69,800▶特価¥42,600
● Inter-DR1000 (BX3/BA3内蔵) …… 定価¥89,800▶特価¥54,800

■ Logitec
● SHD-BA1000M …… 定価¥62,000▶特価¥36,500
NEW ● SHD-BA540P …… 定価¥36,800▶特価¥27,500
NEW ● SHD-BA1000P …… 定価¥49,800▶特価¥37,800
NEW ● SHD-BA2000P …… 定価¥99,800▶特価¥77,800
● LHD-NS520 (98Note内蔵) …… 定価¥48,000▶特価¥31,500
● LHD-NS800 …… 定価¥75,000▶特価¥45,500

■ I/O・DATA
● HDS-540M/98-L …… 定価¥35,500▶特価¥28,500
● HDS-1G/98-L …… 定価¥49,000▶特価¥37,500
● HDS-2G/98 …… 定価¥102,000▶特価¥69,800
NEW ● HDS-1G/98Ⅲ …… 定価¥49,000▶特価¥38,800
NEW ● HDS-2G/98Ⅲ …… 定価¥89,800▶特価¥71,800
● HSD-1G/98PCI …… 定価¥56,800▶特価¥44,800
● HDS-2G/98PCI …… 定価¥109,800▶特価¥86,800
● HDS-1G/PCI …… 定価¥76,800▶特価¥60,800
● HDS-2G/PCI …… 定価¥129,800▶特価¥101,500
● HDS-540M-L (増設用) …… 定価¥29,500▶特価¥23,800
● HDS-1G-L (増設用) …… 定価¥42,000▶特価¥33,500
● HDN-540M (98Note内蔵) …… 定価¥41,800▶特価¥33,800
● HDN-810M (98Note内蔵) …… 定価¥58,800▶特価¥45,800

■ R&D
● CARD 520 …… 定価¥69,800▶特価¥34,800

■ メルコ
● DSC-526N …… 定価¥34,800▶特価¥27,800
● DSC-828N …… 定価¥39,800▶特価¥31,800
NEW ● DSC-1024NN …… 定価¥48,000▶特価¥38,000
NEW ● DSC-2048NN …… 定価¥89,800▶特価¥70,800
● DSC-526S (増設用) …… 定価¥28,000▶特価¥22,800
● DSC-828S (増設用) …… 定価¥33,000▶特価¥26,500
● DSC-1024S (増設用) …… 定価¥41,000▶特価¥32,800
● DNG-515 (BX4内蔵) …… 定価¥31,000▶特価¥24,200
● DNG-831 (BX4内蔵) …… 定価¥34,800▶特価¥27,000
● DNG-1024 (BX4内蔵) …… 定価¥47,000▶特価¥36,500
● DNG-1240 (BX4内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥38,700
● DNF-515J (BX3内蔵) …… 定価¥34,800▶特価¥24,000
● DNC-A515 (FEL/MAT内蔵) …… 定価¥34,000▶特価¥26,500
● DNC-B831 (BX3内蔵) …… 定価¥37,000▶特価¥28,800
● DNC-B1240 (BX3内蔵) …… 定価¥52,000▶特価¥40,500
● DNN-497S (98Note内蔵) …… 定価¥39,800▶特価¥31,800
● DNN-790S (98Note内蔵) …… 定価¥59,800▶特価¥47,800
● DNN-1187S (98Note内蔵) …… 定価¥89,800▶特価¥70,800
● DEN-245J (EPSON PC内蔵) …… 定価¥29,800▶特価¥23,300
● DEN-331J (EPSON PC内蔵) …… 定価¥34,800▶特価¥27,000
● DEN-497J (EPSON PC内蔵) …… 定価¥49,800▶特価¥38,800

MO (送料¥1,000)

■ Logitec
● LMO-400-98 (230M) …… 定価¥87,000▶特価¥49,500
● LMO-450 (230M) …… 定価¥95,000▶特価¥55,500
● LMO-450H-98 (230M) …… 定価¥99,000▶特価¥65,000
● LMO-400E …… 定価¥64,200▶特価¥48,200
● LMO-400E-98 …… 定価¥67,400▶特価¥49,800
● LMO-480H …… 定価¥89,000▶特価¥60,800
NEW ● LMO-640 …… 定価¥118,000▶特価¥87,000

■ メルコ
● MOS-E230NS (128/230M) …… 定価¥59,800▶特価¥47,800

■ ICM
● PMO-230LX …… 定価¥64,800▶特価¥48,200
● PMO-230L-CIN (I/F付) …… 定価¥72,800▶特価¥54,200
NEW ● PMO-640W-X (640M) …… 定価¥118,000▶特価¥87,800
NEW ● PMO-640W-CIN (I/F付) …… 定価¥126,000▶特価¥92,500

CD-ROM (送料¥1,000)

■ Logitec
● SCD-440 (4.4倍速) …… 定価¥25,800▶特価¥20,000
● LCD-601 (6倍速) …… 定価¥39,800▶特価¥31,800
● LCD-600AK (F・ベイ用・6倍速) …… 定価¥34,800▶特価¥27,500

■ メルコ
● CDS-4ES (4倍速) …… 定価¥24,800▶特価¥19,800
● CDS-4EN (4倍速、I/F付) …… 定価¥33,000▶特価¥26,400
● CDS-4AS (4.4倍速) …… 定価¥27,000▶特価¥21,100
● CDI-4FB (F・ベイ用、4倍速) …… 定価¥19,800▶特価¥15,800

■ I/O・DATA
● CDG-PX44 (4.4倍速) …… 定価¥29,800▶特価¥23,200
● CDG-PX44PCSC (4.4倍速、PCSCⅡ付) …… 定価¥42,800▶特価¥33,500
● CDV-AB6 (F・ベイ用・6倍速) …… 定価¥25,800▶特価¥20,800

■ ICM
● CD-660S-X (4.4倍速) …… 定価¥24,800▶特価¥19,800
● CD-660S-CIN (4.4倍速・I/F付) …… 定価¥30,800▶特価¥24,800
● CD-910S-X (6倍速) …… 定価¥29,800▶特価¥23,800
● CD-660S-JRX (PCMCIAカード付) …… 定価¥43,800▶特価¥35,000

RAMディスク (下記以外の機種はTELください。) (送料¥700)

■ NEC
PC-9821XA-BO1 (4M、SIMM)
● Xa12, Xa10, Xa9, CX2, 他 バリュースター用
定価¥33,000
2枚セット特別限定特価¥28,800

■ メルコ
● EAC-4M (Ap2/As2) …… 特価¥23,400
● EAC-8M (Ap2/As2) …… 特価¥40,400
● EMF-4M (As3, Ap3 他SIMM 増設用) …… 特価¥16,500
● EMF-8M …… 特価¥32,000
● EMF-16M …… 特価¥63,300
● EMF-P4M (NEC, EPSON SIMM 増設用) …… 特価¥15,500
● EMF-P8M …… 特価¥28,900
● EMF-P16M …… 特価¥56,300
● EMW-P8M (NEC, EPSON Pentiumマシン用) …… 特価¥28,900
● EMW-P16M …… 特価¥56,300
● EXB-4M (BX2, BS2, BA2, Xe, Xs, Xp, Xn, Be, Bs) …… 特価¥17,200
● EXB-8M …… 特価¥31,100
● EXB-16M …… 特価¥58,500
● EAB-4000Y (Ap, As, Ae, BA, BX) …… 特価¥21,700
● EAB-12MY …… 特価¥56,000
● ECB-0M (Cb) …… 特価¥7,700
● ECB-8M (Cb) …… 特価¥33,400
● ESE-4MJ (CX, Ce2, CS2) …… 特価¥19,300
● ESE-8MJ …… 特価¥33,500
● ESE-16MJ …… 特価¥63,200
● EC2-4M (Cb2) …… 特価¥19,800
● EC2-8M (Cb2) …… 特価¥33,500
● ECF-0M (Cf) …… 特価¥10,000
● ECF-8M (Cf) …… 特価¥38,800
● ENL-4M (Ld, Lt, Lt2, Na7, NL/A, Ne3) …… 特価¥19,300
● ENL-8M …… 特価¥35,800
● ECE-4000Y (Ca) …… 特価¥21,700
● EDA-4000Y (DA) …… 特価¥23,800
● EDX-4000S (DX) …… 特価¥28,000
● EFA-4000Y (FA) …… 特価¥21,700
● EMJ-8000S …… 特価¥42,600
● ENP-4M (Np, Ns, Ne, Nd) …… 特価¥18,800
● ENP-8M (Np, Ns, Ne, Nd) …… 特価¥35,300
● ENP-16M (Np, Ns, Ne, Nd) …… 特価¥68,400
● ENB-8M (Na12, Na9, Na7) …… 特価¥35,200
● ENB-8M …… 特価¥68,800
● ENR-8000T …… 特価¥37,300
● ERE-4M (386/486) …… 特価¥23,700
● ERF-4M (SE, SR, FE, FS) …… 特価¥23,700
● ERF-8M (FR, MR, MS, MU) …… 特価¥38,800
● RCD-4000S (NOTE) …… 特価¥20,300
● XMC-2000T …… 特価¥10,200
● XRD-2M (EPSON PC) …… 特価¥10,200
● XRD-4M (EPSON PC) …… 特価¥17,400
● XRH-8000 (HG/HX) …… 特価¥55,400
● XRE-4000S (AR/AS/AU) …… 特価¥21,800
● XRF-4M (AU, AV, AT) …… 特価¥17,200
● XRF-8M …… 特価¥33,400
● XRF-16M …… 特価¥65,900

■ I/Oデータ
● AP34-4M (Ap, As2) …… 特価¥23,400
● NE-SIM36-H4M (Ap, Ap3 他SIMM 増設用) …… 特価¥15,800
● NE-SIM36-H8M …… 特価¥29,800
● NE-SIM36-H16M …… 特価¥56,800
● NE-SIM32-H4M (BX2, BS2, BA2, Xe, Xs, Xt, Xn, Be, Bs) …… 特価¥14,500
● NE-SIM32-H8M …… 特価¥27,700
● NE-SIM32-H16M …… 特価¥55,400
● NE-SIMXA-4MX2 (Xt, Xa, An) …… 特価¥37,600
● NE-SIMXA-8MX2 …… 特価¥63,700
● NE-SIMXB-4MX2 (CX2, Xa12, Xa7e) …… 特価¥29,200
● NE-SIMXB-8MX2 …… 特価¥56,900
● NE-SIMXB-16MX2 …… 特価¥110,800
● BA34-4M (Ap, As, Ae, BA, BX) …… 特価¥21,800
● BA34-8M …… 特価¥38,100
● Cb34-4M (Cb) …… 特価¥20,200
● Cb34-16M (Cb) …… 特価¥61,900
● CX34-4M (CX, Ce2, CS2) …… 特価¥19,000
● CX34-16M (CX, Ce2, CS2) …… 特価¥61,900
● Cf34-8M (Cf) …… 特価¥33,500
● Cf34-16M (Cf) …… 特価¥61,900
● Cb234-4M (Cb2) …… 特価¥18,700
● Cb234-8M (Cb2) …… 特価¥32,700
● Cb234-16M (Cb2) …… 特価¥61,500
● Ld34-16M (Ld, NL/A) …… 特価¥68,500
● EP-RB02-4M (SE, SR, FE, FR, FS, MR) …… 特価¥23,400
● EP-RB02-8M …… 特価¥38,800
● EP-RB02-16M (MS, MU, RS) …… 特価¥74,700
● EP-SIM327-4M (RA, RV) …… 特価¥15,700
● EP-SIM327-8M (RA, RV) …… 特価¥29,900
● EP-SIM327-16M (RA, RV) …… 特価¥55,900
● EP-SIM-2MY (286/386) …… 特価¥10,200
● EP-SIM-4MY (286/386) …… 特価¥17,200
● EP-SIM32-8M (HX/HG) …… 特価¥33,400
● EP-SIMn-4M (AR/AS/AU) …… 特価¥20,200
● EP-SIMAU-4M (AU, AV, AT) …… 特価¥17,700
● EP-SIMAU-8M …… 特価¥33,400
● EP-SIMAU-16 …… 特価¥66,300
● Np34-8M (Np, Ns, NE2, Nd) …… 特価¥34,700
● Np34-16M …… 特価¥64,200
● Nb34-8M (Na12, Na9, Na7) …… 特価¥35,200
● Nb34-16M …… 特価¥68,800
● PC34R-8M …… 特価¥41,600
● PIO-DA134-4MS (DA) …… 特価¥19,900
● PIO-DA134-12 (DA) …… 特価¥53,800
● PIO-DS134-4MS (DS) …… 特価¥22,900
● PIO-DX134S-4MT …… 特価¥26,000
● PIO-SIM61-2MS …… 特価¥10,000

■ セカンドキャッシュ
● NE-AP3-128K (AS3、AP3) …… 特価¥15,800
● NE-AP128K (AP2、AS2) …… 特価¥17,300
● NE-XA256K (Xa、Xa7e、CX2) …… 特価¥13,600
● NE-XA512K (Xt13、Xa12、Xa10、Xa9、Xa7、CX2) 特価¥28,000

外付FDD (送料¥1,000)

■ Needs
● NFD-135V (3モード・3.5″×1) …… 特価¥12,800
● NFD-235V (3モード・3.5″×2) …… 特価¥20,800
● NFD-150 (5″×1・ソフト切換) …… 特価¥17,800
● NFD-250 (5″×2・ソフト切換) …… 特価¥29,800
● NFD-IM (FEL用 I/F) …… 特価¥6,800

■ R&D
● FDD-3SZ (3モード・3.5″×1) …… 特価¥12,300
● FDD-3WZ (3モード・3.5″×2) …… 特価¥19,600
● FDD-5SZ (5″×1、ソフト切換) …… 特価¥16,800
● FDD-5WZ (5″×2、ソフト切換) …… 特価¥26,300
● FLB-3X (新Xaシリーズ/Xe10用増設3.5FDD) …… 特価¥9,800
● FDD-IMX (FEL、MAT、マルチ、CX2用 I/F) …… 特価¥7,500

■ アルファデータ
● AD-F51SR (5″×1、ソフト切換) …… 特価¥18,800
● AD-F51WR (5″×2、ソフト切換) …… 特価¥28,800
● AD-F50FA (FA/FS/FX内蔵自動) …… 特価¥21,500
● AD-F51FB (ファイルベイ用、5″×1) …… 特価¥17,000
● AD-F35TF (3モード・Mateスロット用) …… 特価¥16,800
● AD-F35SR (3モード、3.5″×1) …… 特価¥13,800
● AD-F35WR (3モード、3.5″×2) …… 特価¥21,800
● AD-F1MT (FEL・MAT・マルチ用FDD I/F) …… 特価¥7,500

■ ロジテック
● LFD-F331K (旧MATE用増設3.5FDD) …… 特価¥9,800

P&A
株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
● 営業時間：AM10:00〜PM7:00 (日・祭) AM10:00〜PM6:00
☎03-3651-0148(代)
● 定休日/毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

● お近くの方はお立ち寄り下さい。専門係員が説明いたします。

全国通販
★頭金なし！
★即日配送

24時間プッシュホン価格情報 ☎03-3655-0821

ODP＆コプロ (送料¥700)

■ メルコ
● EUA-TOM (AP、AS、AE) …… 特価¥23,200
● EUB-HOM (BA、BX) …… 特価¥31,100
● EUB-QOM (BA、BX) …… 特価¥15,500
● EUD-HOM (DA、RA) …… 特価¥31,100
● EUD-QOM (DA、RA) …… 特価¥15,500
● EUF-HOM (FA) …… 特価¥23,300
● HNE-33T (Ne) …… 特価¥15,500
● HNS-33TJ (Ns/A) …… 特価¥15,500
● HNR-16TS (Ns/R、NX/C) …… 特価¥11,600
● HRDPC 12T (DX、RX、EX) …… 特価¥ 9,800
● HAS-33TP (AS、AP、AP2、AS2、BP、他) …… 特価¥21,100

■ アイオデータ
● PK-Cx486SRX2 (FS/FX/DS/RS/ES/S1、S2) …… 特価¥24,800
● PK-X486S50-L (RX/DX/UX/EX/VX) …… 特価¥19,300
● PK-A486Cx80-A (DA、RA) …… 特価¥17,300
● PX-586X3 (BX3、BX4、BS2、BA、BA3、BS、BP、AS、AS3他) …… 特価¥19,500
● PX-586X4 (BX3、BX4、BS2、BA、BA3、BS、BP、AS、AS3他) …… 特価¥21,600

■ コンピュータ・テクニカ
● ODP-100-AV-C (486NAU、NAV) …… 特価¥29,400
● ODP-100-Nd (Nd、Ne2、12、ファンユニット付) …… 特価¥55,200
● ODP-DX4-Nd-C (Nd、Ne2) …… 特価¥21,600
● ODP-DX4-NA-S (NA、NA/C) …… 特価¥56,600

■ アセットコア
● VIPER Power MULTi VM-4 (CS2) …… 特価¥54,300
● VIPER Power MULTi Ce4 (Ce2) …… 特価¥54,300
● VIPER Power MULTi586-CX (CX) …… 特価¥37,800
● VIPER Power MULTi PNT-25 (BX2、Ae) …… 特価¥40,300
● VIPER Power MULTi PNT-33 (As、Ap) …… 特価¥42,400
● VIPER MAX Drive Su V100 (NAV、NAU) …… 特価¥54,300
● VIPER MAX Drive Su V 75 (NAS) …… 特価¥50,400

■ インテル
● JBOX-DX4 ODP75 …… 特価¥15,800
● JBOX-DX2 ODP100 …… 特価¥20,500
● JBOX-P ODP5V63 …… 特価¥26,600
● JBOX-P ODP5V83-S/-K …… 特価¥28,800

SCSIインターフェイス (送料¥700)

● LHA-301 (ロジテック、デスクトップ用) …… 特価¥10,800
● RSB200S (メディアインラリジェント、高速RS232C付) 特価¥23,300
● SC-98/PCI (I/Oデータ、PCIバス用) …… 特価¥17,100
● PCSCⅡ-L (I/Oデータ、PCMCIAスロット用) …… 特価¥15,400
● IFP-NS (メルコ、P&P対応、PCIバス用、ケーブル付) 特価¥17,600
● SC-98Ⅲ (I/Oデータ、P&P対応、セカンドバス付) …… 特価¥10,400
● IFN-NS (メルコ、P&P対応、デスクトップ用) …… 特価¥10,400
● IFC-SC (メルコ、PCMCIAスロット用) …… 特価¥15,500
● Ready SCSI98 (デスクトップ用、ケーブル付) …… 特価¥20,500
● PCI SCSI MASTER98 (PCIバス用、ケーブル付) …… 特価¥29,800

サウンドボード＆アンプ付スピーカーユニット (送料¥700)

① MC6600ハッピーセット (10セットのみ)
● MC-6600
● PSNEC-25 PIN (RS232Cケーブル)
● MSP-2G (スピーカー)
合計(定価)¥62,100▶特価¥29,800

② MC6600ハッピーセット2 (10セットのみ)
● MC-6600
● HW98 MIDIⅡ (I/F)
● MDN 8PIN
● MSP-2G
合計(定価)¥77,400▶特価¥39,800

〈FM音源ボード〉
● PC-9801-86 (NEC) …… 定価¥25,000▶特価¥20,000
● PC-9801-118 (NEC) …… 定価¥22,000▶特価¥17,600
● GAME ORCHESTRA JOY2 …… 定価¥16,800▶特価¥12,100
● MIDI ORCHESTRA MIDI-3 (FM、MIDI I/F) …… 特価¥21,000
● PFC-98 (C・テクニカ、FM・PCM音源カード) …… 特価¥27,100
● WAVE MASTER (FM、PCM、SCSIⅡ I/F) 定価¥26,800▶特価¥22,300
● LPM-Su98 (ロジテック、FM・PCM音源カード) …… 特価¥22,800
● WMCard (FM、PCM、SCSI2 I/Fカード) …… 特価¥32,800
● Card 86 (FM、PCM、"9801-86互換"カード) …… 特価¥24,800
● Second Bus 86 (I/Oセカンドバス用、FM、PCM、MIDI音源) …… 特価¥23,300
● SXM-F (メルコ、FM音源) …… 特価¥7,800

〈MIDI関係〉
● HW-98MIDIⅡ (MIDI I/F) …… 特価¥10,300
● MC55PCM (GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) …… 特価¥28,600
● MC77PCM (GM/GS対応音源搭載MIDI I/F) …… 特価¥41,000
● MC6600 (GM/GS対応音源モジュール) …… 特価¥35,800
● ミュージ郎8800 (ローランド) …… 特価¥73,500
● ミュージ郎8800Pro (ローランド) …… 特価¥96,300
● SC-55MKⅡ (ローランド) …… 特価¥44,600
● SC-88 (ローランド) …… 特価¥73,500
● SCP-55 (ローランド、PCMCIAカード、MIDI) …… 特価¥39,800
● CBX-50W (ヤマハ) …… 特価¥49,000
● MIDI MASTER (MIDI音源モジュール、W・MASTER用) …… 特価¥10,800

〈アンプ付スピーカーユニット〉
● MS-3000 (5W×2) …… 定価¥16,800▶特価¥11,500
● YST-M5 (ヤマハ、3W×2) …… 定価¥8,000▶特価¥6,400
● YST-MSW10 (25W、スーパーウーハーシステム) …… 特価¥11,000
● MSP-52 (関西電機、5W×2) …… 定価¥8,900▶特価¥5,980
● ATC-SP33 (Aテクニカ、4W×2) …… 定価¥15,000▶特価¥7,500
● ATC-SP35 (Aテクニカ、4W×2、収納タイプ) …… 定価15,000▶特価¥7,500
● DS-51P (ダイヤトーン、5W×2) …… 定価¥15,000▶特価¥7,800

〈サウンド・ブラスター〉
● Sound Blaster 16/98 …… 定価¥24,800▶特価¥14,300
● SB 16AYM/98 …… 定価¥29,800▶特価¥19,500
● SB-YM/J (FM音源チップ) …… 定価¥4,800▶特価¥4,400
● SB-WB2/J (MIDI音源チップ) …… 特価¥14,100
● DB50XG (ヤマハMIDI・GMXG音源チップ) …… 特価¥23,200

ソフトウェア (送料¥700)

〈ワープロ&統合ソフト〉
● 一太郎 Ver.6.3 for Windows (CD版) …… 特価¥31,000
● 一太郎 Ver.6.3 for Windows (FD版) …… 特価¥37,400
● 一太郎 dash2 for win …… 特価¥25,300
● New オーロラエース for win …… 特価¥4,480
● MS-Office スタンダード4.2J キャンペーン (CD) …… 特価¥27,400
● MS-Office Pro 95 発売記念 (CD) …… 特価¥33,800
● Loutus スーパーオフィス 96 (CD) …… 特価¥25,800

〈データベース〉
● The CARD Ver.7.0 (発売記念版、CD、Win95用) …… 特価¥13,800

〈表計算〉
● Loutus 1-2-3 R5J (Windows) …… 特価¥38,800
● ジャスト三四六 Ver.1.1 r2 for Win …… 特価¥8,200

〈グラフィック〉
● 花子 Ver.3.1 for Win …… 特価¥29,800
● WINDOWS Drow 4.0J (限定版) …… 特価¥9,000

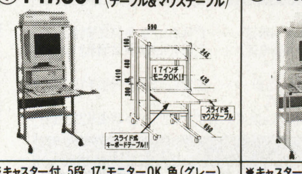
〈OS・言語〉
● MS-DOS 6.2 基本機能セット (NEC) …… 特価¥8,500
● MS-WINDOWS Ver.3.1 (マイクロソフト) …… 特価¥14,100
● MS-WINDOWS Ver.3.1 (NEC) …… 特価¥16,300
● MS-Windows 95 (FD) (マイクロソフト、NEC) …… 特価¥20,500
● MS-Windows UPグレード (CD) (マイクロソフト、NEC) 特価¥10,800
● MS-Windows UPグレード (FD) (マイクロソフト、NEC) 特価¥13,400
● Delphi for win …… 特価¥20,500

〈通信〉
● まいとーく for windows Ver.1.2 …… 特価¥16,800

〈その他〉
● てきぱきマム4 (家計簿) …… 特価¥7,200
● らくらく家計簿 ゆとりちゃん for Win …… 特価¥6,400
● 会計王 for Win (キャンペーン) …… 特価¥34,800
● 95ドライバー2 (メルコ) …… 特価¥1,500
● ドキュメントメーカー V1.5 for Win …… 特価¥5,800
● MAP FAN …… 特価¥10,600
● RAM DOUBLER …… 特価¥8,980
● Magnu RAM2 …… 特価¥10,600
● WZ Editer …… 特価¥7,000
● WIN START …… 特価¥4,600
● MS-PLUS (CD、98用) …… 特価¥5,700
● 大戦略Ⅴ (Win3.1&Win95) …… 特価¥8,900

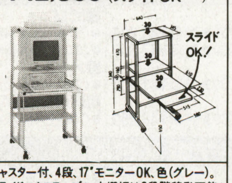
P&Aオリジナル特選 パソコンラック＆OAチェアー (消費税込み)(送料無料、離島を除く)

①¥17,304 (スライド式・キーボートテーブル&マウステーブル)



※キャスター付、5段、17″モニターOK、色(グレー)。
※上から2番目棚板移動可能。

②¥12,360 (マウステーブル スライドOK)



※キャスター付、4段、17″モニターOK、色(グレー)。
※スライドマウステーブル、中棚板は2段階移動可能。

①¥5,459
● 布張り 色(グレー)
● ガス圧 シリンダー

②¥6,798
● 肘付
● 布張り 色(グレー)
● ガス圧 シリンダー

※ラック、チェアー持ち帰り可能です。ご来店下さい。

通信販売お申し込みのご案内

〔現金一括でお申し込みの方〕
● 商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)

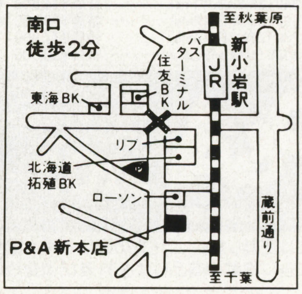
〔クレジットでお申し込みの方〕
● 電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。● 現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。● 1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。

〔銀行振込でお申し込みの方〕
● 銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576 (株)ピー・アンド・エー

超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60	72
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8



(※車でお越しの場合は北海道拓殖BK斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。)

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料(10万円まで900円)要〉をご利用下さい。

注目！夏のボーナス一括払い手数料（金利）無料（5月末／6月末／7月末のいずれかをご指定下さい。）

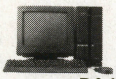
SHARP

MPUアクセラレータ（東京システムリサーチ）

⊙Xellent 30 (XVI) ………… 定価¥59,800 ▶特価**¥45,000**
⊙Xellent 30s (ACE、EXPERT(II)SUPER用)…… 定価¥54,800 ▶特価**¥43,000**
⊙Xellent 30 Pro (PRO/PROII) ………… 定価¥54,800 ▶特価**¥42,000**
(● MPU交換に付き、保証(メーカー・当社)は付きませんので、ご承知ください。)

X68030/X68000XVI Compact セット
（送料¥2,000・消費税別 クレジット表：送料・消費税込み）

① ハードディスクセット



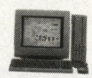
● CZ-500C（本体）
● 340MB（外付）ハードディスク

定価¥506,000
P&A超特価**¥218,000**

(ハードディスク540MBに変更の場合¥5,000加算して下さい。)

12回	19,800	24回	10,400	36回	7,200
48回	5,600	60回	4,700		

② X68000XVI Compact



● CZ-674C-H
● CZ-608D（B）

定価¥392,800
P&A特価**¥134,000**

24回	12,300	24回	6,400	36回	4,500
48回	3,500	60回	2,900		

決算大処分セール 旧シリーズ今が買いどき!!
（送料¥1,000・消費税別）単品、限定

（中古）CD-600C-E ＋ CZ-600D-E
大赤字処分 **¥48,000**

（中古）CD-600C-E ＋ CZ-600D-E
大赤字処分 **¥195,000**

⊙ Compact XVI
●CZ-674C

P&A特価 **¥76,500**

X68用専用ディスプレイ

⊙CZ-608D 特価 **¥59,800**
⊙CZ-615D 特価 **¥118,000**

周辺機器コーナー
（送料¥1,000・消費税別）

カラーイメージスキャナ
● JX-330X ………… 定価¥178,000 ▶特価**¥86,800**
カラーイメージジェット
● IO-735X-B ……… 定価¥248,000 ▶特価**¥89,000**
ビデオスキャナ
● CZ-6VS1 ……… 定価¥178,000 ▶特価**¥129,000**
FDD（5インチ×2基）
● CZ-6F5D …… 定価¥99,800 ▶P&A特価**¥49,800**
ペン&タブレット
● Drawing Slate (NS Cal Comp) 31090SER ……… 定価¥74,800 ▶特価**¥58,500**
プリンター（ケーブル付）
● MJ-500C（エプソン）………… 特価**¥31,300**
● MJ-800C（エプソン）………… 特価**¥51,300**
● MJ-900C（エプソン）………… 特価**¥70,000**
● MJ-5000C（エプソン）………… 特価**¥128,300**
● BJC-400J（キャノン）………… 特価**¥34,000**
● BJC-35V（キャノン）………… 特価**¥31,000**
● BJC-600J（キャノン）………… 特価**¥51,300**
● CZ-6BV1 ………… 定価¥21,000 ▶特価**¥15,900**
● CZ-8NM3 ………… 定価¥9,800 ▶特価**¥7,200**
● SH-6BF1 ………… 定価¥49,800 ▶特価**¥36,500**
● CZ-6BS1 ………… 定価¥29,800 ▶特価**¥21,500**
● CZ-8NG2 ………… 定価¥23,800 ▶特価**¥13,800**
● CZ-6CS1（674C用）・定価¥12,000 ▶特価**¥8,900**
● CZ-6CR1（RGBケーブル）………… 定価¥4,500 ▶特価**¥3,600**
● CZ-6CT1（テレビコントロール）………… 定価¥5,500 ▶特価**¥4,400**
● CZ-5MP1（X68030用）・定価¥54,800 ▶特価**¥42,000**
● CZ-6BM1A ……… 定価¥26,800 ▶特価**¥19,000**

■システムサコムボード（送料¥700・消費税別）
● SX-68MII（MIDI）………… 定価¥19,800 ▶特価**¥13,500**
● SX-68SC（SCSI）………… 定価¥26,800 ▶特価**¥17,500**

モデム&FAXモデム
（送料¥1,000）

■アイワ
● PV-BF144M2 ………… 特価**¥14,000**
● PV-BF288M2 ………… 特価**¥23,900**
■マイクロコア
● MC288XLII ………… 特価**¥23,200**
■オムロン
● ME1414BII ………… 特価**¥14,300**
● ME2814BII ………… 特価**¥21,800**
■I/Oデータ
● DFM-288 ………… 特価**¥23,200**

MO

■ロジテック
● LMO-400E ……… 定価¥64,200 ▶特価**¥48,200**
● LMO-480H ……… 定価¥89,000 ▶特価**¥67,800**
■メルコ
● MON-E230（128/230M）・定価¥79,000 ▶特価**¥61,800**
■ICM
● PMO-230LX ……… 定価¥64,800 ▶特価**¥48,200**

CD-ROM

■ICM
● CD-660S-X（4倍速）…… 定価¥24,800 ▶特価**¥19,800**
● CD-910S-X（6倍速）…… 定価¥39,800 ▶特価**¥31,800**
■メルコ
● CDS-4ES（4倍速）……… 定価¥24,800 ▶特価**¥19,800**
■I/O DATA
● CDG-PX44（4.4倍速）…… 定価¥29,800 ▶特価**¥23,800**

東京システムリサーチ製 X SIMM
（送料¥700・消費税別）

〈X SIMM IV〉
⊙XIVシリーズ専用SIMM増設式メモリボード
● X SIM IV（634C用）……… 定価¥16,500 ▶特価**¥13,000**
● X SIM IVc（674C用）…… 定価¥16,500 ▶特価**¥13,000**
増設SIMMメモリ（72PIN）
● 4MB（70ns）………… 特価**¥11,800**
● 8MB（70ns）………… 特価**¥27,800**
● 4MB（60ns、24MHz以上用）………… 特価**¥16,500**
● 8MB（60ns、24MHz以上用）………… 特価**¥28,000**
● 6MB（60ns、メーカー純正品）………… 特価**¥27,800**

〈X SIMM 10〉
⊙SIMM増設式メモリボード
● X SIMM 10 ……… 定価¥18,0000 ▶特価**¥15,700**
増設SIMMメモリ
● 1MB×2 ………… 特価**¥9,000**
● 4MB×2 ………… 特価**¥30,000**
● 10MB例×SIMM10＋1MB×2＋4MB×2 …… **¥54,700**

X68000/68030専用ハードディスク
（送料¥1,000・消費税別）

■ジェフ
● GF-340（330MB、13ms）………… 特価**¥24,800**
● GF-520（520MB、12ms）………… 特価**¥26,800**
● GF-730（730MB、10ms）………… 特価**¥37,800**
● GF-1000（1060MB、9ms）………… 特価**¥38,500**
■ロジテック
● SHD-BA540U（540MB、10.5ms）・特価**¥28,800**
● SHD-BA1000U（1GB）………… 特価**38,500**

P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目2番地20号
● 営業時間：AM10：00〜PM7：00（日・祭）AM10：00〜PM6：00
☎03-3651-0148(代)
●定休日/毎週水曜日
FAX.03-3651-0141

● 価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格と在庫をご確認下さい。
● 本広告に掲載の商品には送料及び消費税は含まれておりません。

X68030/68000 オリジナルセット

⊙ CZ-500C
● HD（内蔵）500MB
● メモリ8MB増設（合計12MB）
● コプロ
● SX-WINインストール済み
特価**¥288,000**

⊙ CZ-500C
● HD（内蔵）800MB
● メモリ8MB増設（合計12MB）
● コプロ
● SX-WINインストール済み
特価**¥315,000**

⊙ CZ-674C
● HD（内蔵）500MB
● メモリ6MB増設（合計 8MB）
● SX-WINインストール済み
特価**¥176,000**

⊙ CZ-674C
● HD（内蔵）800MB
● メモリ6MB増設（合計 8MB）
● SX-WINインストール済み
特価**¥199,000**

● 内蔵ハードディスク（500C、674C用）　単品
● 500MB ………… 特価**¥49,800**
● 800MB ………… 特価**¥69,800**
（当社取り付けの場合、¥8,000加算して下さい。）

X68000/68030用メモリボード
（送料¥700・消費税別）

■I/Oデータ
● SH-5BE4-8M（30用）………… 特価**¥39,500**
● SH-6BE1-1M E（600C用）……… 特価**¥10,200**
● PIO-6BE1-AE（ACE/PRO/PROII用）特価**¥10,200**
● PIO-6BE2-2ME（拡張スロット用）…… 特価**¥19,600**
● PIO-6BE4-4ME（拡張スロット用）…… 特価**¥33,600**
■シャープ
● CZ-5BE4（30用）………… 特価**¥39,800**
● CZ-5ME4（5BE4用増設）……… 特価**¥36,500**
● CZ-6BE2A（XVI用）………… 特価**¥38,900**
● CZ-6BE2B（XVI、674C増設）…… 特価**¥37,500**
● CZ-6BE2D（674C用）………… 特価**¥20,500**

X68000用ソフトコーナー
（送料¥700・消費税別）

■シャープ
● Easy draw SX-68K（CZ-264GWD）………… 特価**¥15,300**
● Press Conductor PRO68K（CZ-266BSD）………… 特価**¥22,000**
● CHART PRO68K（CZ-267BSD）特価**¥29,800**
● EG-Word（CZ-271BWD）…… 特価**¥44,900**
● Communication SX68K（CZ-272CWD）………… 特価**¥14,500**
● Datacaic SX-68K（CZ-273BWD）………… 特価**¥44,000**
● MUSIC SX-68K（CZ-274MWD）………… 特価**¥29,300**
● SOUND SX-68K（CZ-275MWD）………… 特価**¥11,500**
● フォント・アンド・ロゴデザインツール SX-68K（CZ-282BWD）………… 特価**¥22,000**
● 開発キット（work room）（CZ-288LWD）………… 特価**¥29,700**
● SX-WINDOWディスクアクセサリー集（CZ-190TWD）………… 特価**¥11,500**
● C-Compiler PRO68K Ver.2.1（CZ-295LSD）NEW KIT ………… 特価**¥32,500**
● SX-WINDOWS Ver.3.1（CZ-296SS/SSC）………… 特価**¥17,600**
■マイクロウェア
● OS-9/X68030 V.2.4.5 ………… 特価**¥19,900**
■計測技研
● Double Bookin ………… 特価**¥9,600**
● CD-ROM Driver V.2.0 ………… 特価**¥3,800**
● SXパワーアップ委員会シャーペンワープロパック V.2.0 ………… 特価**¥7,800**
■その他
● F-Card V5 for X68K（クレスト）…… 特価**¥9,600**
● F-Calc for X68K（クレスト）…… 特価**¥11,000**
● たーみのる2（SPS）………… 特価**¥13,000**
● MU-1GS（サンワード）………… 特価**¥28,800**
● マチエール Ver.2.1（サンワード）… 特価**¥28,800**
● Z's STAFF PRO68K Ver.3.0（ツァイト）………… 特価**¥37,500**
● Z's TRIPHONY デジタルクラフト（ツァイト）………… 特価**¥27,000**
● XL/Image（IMAGICAテクノシステム）………… 特価**¥46,000**
■〈ゲーム〉在庫限り
● バックランド（X68/5"）………… 特価**¥6,200**

通信販売お申し込みのご案内

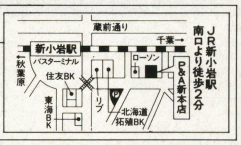
〔現金一括でお申し込みの方〕
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで現金書留でお送りください。（プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと）
〔クレジットでお申し込みの方〕
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。●1回〜84回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は¥1,000円以上。
〔銀行振込でお申し込みの方〕
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。（電信扱いでお振込み下さい。）

【振込先】
住友銀行 新小岩支店
普通預金 1451576
（株）ピー・アンド・エー

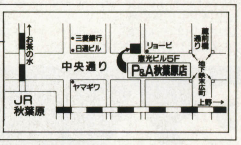
超低金利クレジット率

回数	3	6	10	12	15
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5
回数	24	36	48	60	72
手数料	10.0	14.3	18.9	24.3	31.8

新小岩本店（店頭販売専用ダイヤル）
Tel.03-3655-4456 Fax.03-3655-4436
●営業時間：AM10：00〜PM7：00/日祭PM6：00まで/毎週水曜日定休
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-20



秋葉原店（店頭販売専用ダイヤル）
Tel.03-5294-7053 Fax.03-5294-7054
●営業時間：AM11：00〜PM7：00/日祭PM6：30まで/第三水曜日定休
〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 恵光ビル5F

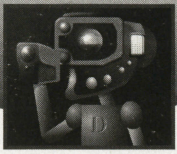


（※車でお越しの場合は北海道拓殖BK斜め前の新小岩駐車場をご利用下さい。）

※お支払いは、便利な商品到着払い〈手数料（10万円まで900円）要〉をご利用下さい。

デジタル・カメラの基礎知識

GW直前！
これからは
デジタル・カメラで思い出づくり！



デジタル・カメラには，これまでみなさんが使ってきたのふつうの銀塩方式のアナログ・カメラにくらべ，どのようなメリットがあるのでしょうか。

まずはみなさんがアナログのカメラを使う場合の手順を思いだしながら，デジタル・カメラの便利な点を考えていくことにしましょう。

これまでのカメラの使いかたをふりかえってみる

最初に，みなさんは通常カメラをどのように使っているか思いだしてください。まず，撮影するためにフィルムを購入します。このとき，どれくらい写真を撮るかをよく考えておかなくてはなりません。旅行などに行くときは，多少多めに買ったりするのではないでしょうか。

撮影するときは，失敗がないように同じ場面を何回か撮ったりします。近くにいる人に頼んで写真を撮ってもらうときなどは，うまく撮れているかちょっと心配なこともあるでしょう。

さて，撮影が終わったら，DPEショップなどにフィルムを持ち込んで現像，プリントしてもらいます。

最近は，30分ほどで仕上げてくれるDPEショップなども登場していますが通常1日程度かかり，現像代やプリント代で1,000円以上は払うことになるでしょう。

しかも，仕上がりは運まかせ。現像されてくるまでドキドキです。

フィルム代もプリント代も必要なし！

さて，以上のようなことを念頭に置いて，アナログのカメラとデジタル・カメラのちがいを考えてみましょう。

まず，写真を記録する媒体です。

アナログのカメラは，フィルムを使いますが，デジタル・カメラの場合は，内蔵のメモリやPCカードに記録します（**写真1**）。撮影した画像を，一つ一つのデジタル・データとして記録するわけです。つまり，撮影ごとにフィルムを買う必要がありません。

アナログ・カメラの場合，失敗していても現像するまでわかりませんが，液晶モニタを搭載したデジタル・カメラなら，その場ですぐ確認することができます（**写真2**）。失敗していたら，そのデータを削除すれば，ムダにメモリの容量を使うこともありません。

デジタル・カメラで撮影した写真を見たいときは，TVやパソコンの画面に出力します。つまり，現像する手間やお金がかからないということです。

パソコンにデータを転送する

デジタル・カメラの容量いっぱいまで撮影した画像データは，どのように保存しておくのでしょうか。

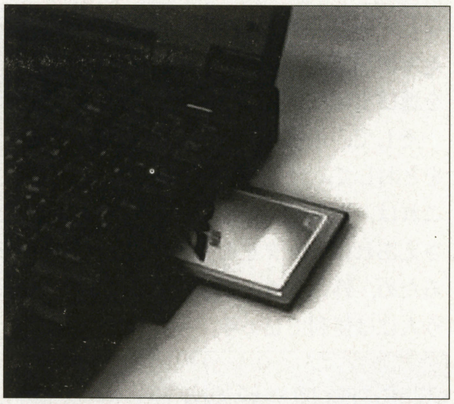
通常，内蔵のメモリやPCカードに記録された画像データは，パソコンをとおしてハードディスクや，フロッピーディスク，MOディスクなどのメディアに保存しておきます。

そのため，ほとんどのデジタル・カメラには，コンピュータに接続してデータをやりとりするための機能が付いています。デジタル・カメラとコンピュータとのデータ交換方法は，大きく分けて三つあります。

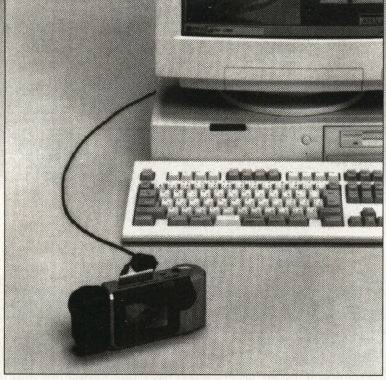
まず，一番簡単なものとして，PCカードを利用する方法があります。PCカードは，ノートパソコンなどのPCカード・スロットを搭載したパソコンで直接利用できるので，フロッピーディスクをあつかう要領で，撮影した写真のデータを転送で

《写真1》最近のデジタル・カメラは，PCカードに画像を記録するタイプが主流

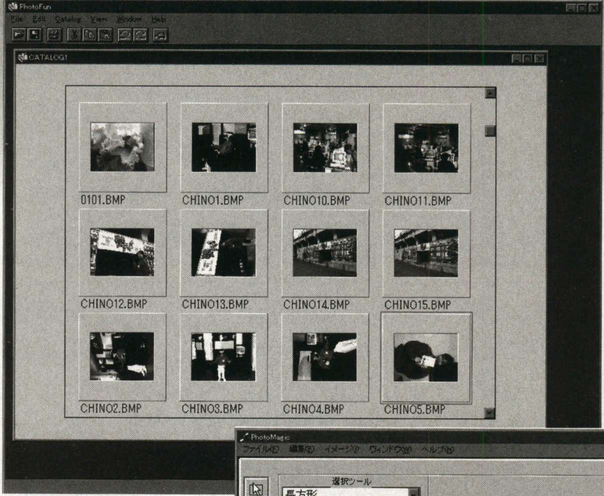
《写真2》液晶モニタが付いているデジタル・カメラならば，撮った写真をその場で確認することができる



《写真3》PCカードメモリならば，ノート・パソコンのカードスロットに差すだけで，パソコンとデータを交換できる

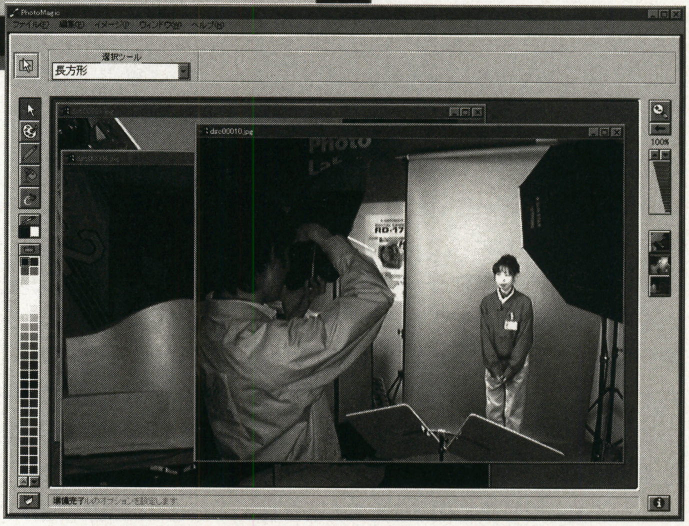


《写真4》RS-232C（シリアル）ケーブルや，パラレル（プリンタ）ケーブルで，パソコンに接続する方式がもっとも一般的



《写真6》画像データベースを使えば，大量の写真も簡単に管理できる

《写真5》高級なデジタル・カメラならば，光学式カメラに劣らない画質で，撮影することができる



《写真7》フォト・レタッチ・ソフトを使えば，写真を自由に加工することができる

きます（一部，パソコンで直接利用できないPCカードを使用したデジタル・カメラもあります）。PCカードは，データの転送が非常に高速であるという特徴があります（**写真3**）。

続いて，比較的手軽かつ一般的な方法として，ケーブルでデジタル・カメラとパソコンを接続して，データを転送する方法があります。ケーブルの種類は，RS-232C（シリアル）やパラレル（プリンタ）などがあり，どちらもほとんどのパソコンで使用できるので，接続するパソコンを選びません（**写真4**）。

そして，最後の一つは，パソコン通信をとおして，データを交換する方式です。これは，手元にパソコンがなくても電話さえあればデータを転送することができるため，外出先から画像を送りたいという人には便利でしょう。

写真の整理や検索も思いのまま

現状では，一般的なデジタル・カメラの画質は，光学式のアナログ・カメラとくらべると数段落ちるものであることは否定できません。高級なデジタル・カメラの中には，光学式に劣らない高画質を実現している製品もありますが，それらは数十万円から百万円くらいする，非常に高価なものになってしまいます（**写真5**）。

しかし，パソコンのディスプレイで見る場合は，デジタル・カメラの画質でも十分なレベルといえるでしょう。

また，撮影した画像が直接パソコンであつかえるということは，画質以上に大きなメリットがあります

何百枚もある写真をきちんと整理しようとすると，たくさんのアルバムに1枚1枚写真を貼り，日付や場所などを書き込まなくてはいけません。

しかし，パソコンならデータの整理はお手のもの。画像データベース・ソフトを利用すれば，検索や並べ替えなども簡単にでき，ワープロの文書に貼り付けるなどの応用も可能です（**写真6**）。

画像の加工もとっても簡単！

デジタルの画像のメリットの中で，画像の加工が簡単にできるという点も見逃せないでしょう。パソコンには，フォト・レタッチ・ソフトという，写真に特殊な効果をかけたり，複数の画像を合成したりできる，画像を加工するためのソフトがあります（**写真7**）。

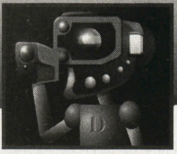
このようなソフトを使って，撮影した写真の明るさやコントラストなどを調整したり，あるいはさまざまな画像と合成したりすることによって，ただの記録としての写真とはちがった新しい表現を行なうことも可能になります。

その他にも，写真をDTPに使用したり，ホームページに貼り付けたりと，写真の二次利用には無限の可能性があります。

これからますます身近になるデジタル・カメラ。みなさんも楽しい使いかたを考えてみてはいかがでしょうか。

最新デジタル・カメラ大集合

GW直前!
これからは
デジタル・カメラで思い出づくり!

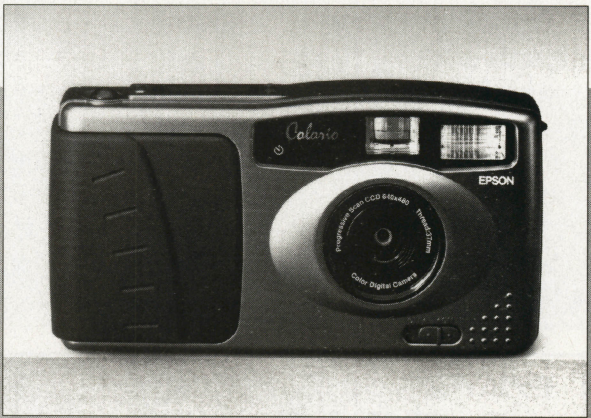


最近になって，各社からパーソナル向けのデジタル・カメラが一斉に発売されました。
低価格で気軽に購入できるものから，通信機能を強化したもの，パソコンとの連携に重点をおいたものまで，実に多彩です。
ここでは，それぞれ工夫がこらされている注目の新製品を，みなさんと一緒に見ていくことにしましょう。

付属ソフトが充実したおすすめモデル

エプソン　カラリオ Photo CP-100

価格69,800円



スキャナやカラープリンタでおなじみのエプソンから発売されたデジタル・カメラがCP-100です。

エプソンのCP-100は，パソコンとの接続ケーブルや5種類のソフトが付属しているオールインワン・パッケージで，69,800円という低価格。

通常のコンパクト・カメラを少し大きくしたようなボディ，フラッシュやセルフタイマーなどのおなじみの機能により，デジタル・カメラであることをまったく意識せずに撮影することができます。

電源は単3電池を使用しています。これなら，旅先でバッテリ切れになっても楽に入手できることでしょう。

CP-100の画質は標準と高画質の2種類のモードがあり，高画質モードでは，640×480ドットの解像度で撮影されます。この大きさはちょうどパソコンの標準画面サイズと同じですので，壁紙に使うなどといった場合に便利です。

撮影可能枚数は，高画質モードで16枚，標準画質モードで32枚ですが，別売りの4Mバイト増設メモリ（価格28,000円）を取り付けることで，最高160枚（標準画質モード）まで増やすことができます。

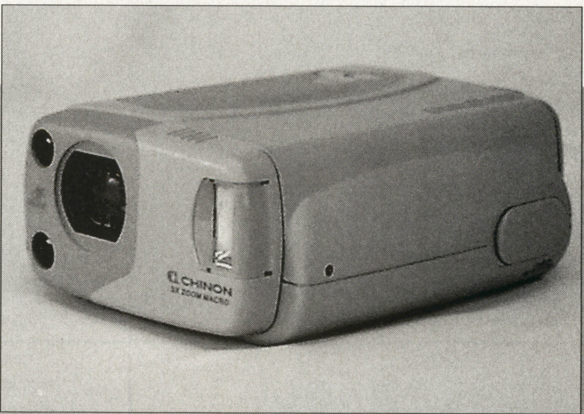
増設メモリを購入しないと，やや撮影可能枚数が少ないので，余裕があれば本体と一緒に増設メモリも購入するといいでしょう。

■問い合わせ先
エプソン購入ガイドインフォメーション
☎0424-99-7111
エプソンインフォメーションセンター
☎0424-99-7133（東京）
☎06-399-1115（大阪）
エプソンFAXインフォメーション
☎0424-99-7100（東京）
☎06-397-4359（大阪）

ショップもおすすめの人気モデル

チノン ES-3000

価格124,800円



チノンの『ES-3000』は，多機能・高画質で低価格を実現しているデジタル・カメラで，店頭でも大好評です。

製品はオールインワン・パッケージになっており，Windows用とMacintosh用の接続ケーブルとソフトが付属していますので，お手持ちのパソコンで利用するときに，新たに付属品を買い足す必要はありません。

Windows用のソフトはTWAIN対応，Macintosh用はPhotoshop用プラグイン・モジュールになっています。

解像度は，用途に合わせてスーパー・ファイン／ファイン／ノーマルの3種類が自由に選択できます。

ノーマル・モードでは，内蔵のメモリで40枚の撮影が可能です。また，別売りの専用PCカード（2，4，8Mバイト）を利用すれば，最大344枚まで撮影枚数を増やすことができます。

『ES-3000』は，ピント合わせなどが自動化されているので，誰にでも簡単に撮影できます。

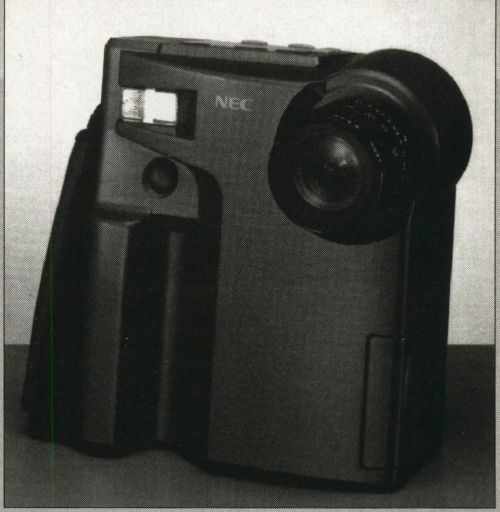
また，3倍ズーム，接写ができるマクロ機構，フラッシュ機能も装備されており，さまざまな撮影状況に対応しています。電源には，どこでも入手できる単3電池を使用しているのも実用向きです。

■問い合わせ先
チノン営業部
☎0266-82-1060

レンズ交換もできる本格派

NEC PC-DC401

価格99,800円



NECの『PC-DC401』は，この価格帯のデジタル・カメラとしては珍しく，レンズ交換が可能となっています。使用できる交換レンズは，監視用カメラなどで一般的に使われているCマウントというタイプのものですが，アダプタを取り付けることで，ニコン製のレンズが使用できるようになります。すでに，交換レンズを持っている人には魅力的なカメラでしょう。

また，この『PC-DC401』は，ピント，露出の調整が手動となっています。ピントの合う範囲を自分で調節したりといったことが可能なので，写真を趣味としている人に向いているのではないでしょうか。

撮影したデータはPCカードに記録されます。PCカードスロットのあるノート・パソコンなどを一緒に持ち歩けば，外出先などで撮影した画像を見ることが可能です。

また，パソコンにPCカードスロットがなくても，RS-232C端子を使ってパソコンとPC-DC401を接続し，撮影した画像を転送できます（機種によっては別売り変換ケーブルが必要）。

Windows用の画像処理ソフトも付属しており，撮影後のデータを自分の好みに調整，加工することができます。

撮影可能枚数は，2.5Mバイトのフラッシュメモリカードで約50枚，20Mバイトのカードで約400枚の画像を記録することができます。

撮影データの保存形式は，JPEG，BMP，TIFFの3種類。簡単なスナップ撮影などには撮影可能枚数の多いJPEGを，大事な1枚にはBMPを選ぶといった使い分けが可能です。また，各保存形式での画像サイズなどの設定は付属ユーティリティ・ソフトから可能です。

なお，このPC-DC401本体にはメモリーカードとレンズが含まれていないので，購入する際にはこれらを買う予算も考慮しておいたほうがいいでしょう。

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎06-943-9800（大阪）
☎03-3452-8000（東京）

モデムが直接つなげる通信機能付き！

リコー DC-1S

価格149,000円

リコーの『DC-1S』は，昨年発売した『DC-1』のパワーアップ版で，『DC-1』の薄型ボディ，高画質を受け継ぎ，28,800bpsの高速モデムに対応するなど，通信機能を中心にいくつかの機能の強化がはかられています。

『DC-1S』の画像記録には，PCカードを使用します。撮影モードは，標準とエコノミーの2タイプ。8Mバイトのフラッシュメモリーカードなら，標準モードで81枚まで撮影可能です。

また，『DC-1S』は静止画のみならず，音声や動画も記録できるのが特徴です。静止画＋音声といったモードもあるので，撮った写真に簡単なコメントを付け加えるといった使いかたもできます。

『DC-1S』は，ピントなどのめんどうな操作がすべて自動なので，誰でも気軽に撮影できます。また，コンパクトなボディに3倍ズーム機能やストロボも内蔵しており，カメラ本来の機能も充実しています。

付属のアダプタでTVに画像を映しだすことができる他，オプションの液晶モニタを使えば，撮影後すぐに画像を確認することができます。

また，別売りの通信アダプタを使うと，RS-232Cをとおしてパソコンに画像を転送できるだけでなく，直接モデムを接続して電話回線から画像を転送することが可能です。パソコンを使わずに，NIFTY-ServeやPC-VANにアクセスし，メールとして画像を送ることもできます。

ただ撮影するだけでなく，リアルタイムに画像のやりとりをするのに最適な一台です。

■問い合わせ先
リコー光学事業部
☎03-5479-2937

低価格化が待ち遠しい プロ仕様デジタル・カメラ

デジタル・カメラには，大きく分けて次のような三つの価格層の製品があるといえるでしょう。

①パーソナル・ユースをターゲットにした10万円前後のもの
②高品位のデジタル画像を撮影するための100万円程度のもの
③さらにアナログ・カメラと同等の画質を持ち，DTP（デスクトップ・パブリッシング）に使用することを目的とした100万円以上のもの

③ほどの製品は，特別必要としないと思いますが，②のように，より高画質のデジタル画像を得るデジタル・カメラがこれから注目されるでしょう。

アナログの一眼レフが，手軽に購入できるようになったのと同様に，この先これらの製品がみなさんの手に届く価格になることを期待したいですね。

多彩なオプションでシステム拡張が自由自在

富士写真フイルム　DS-220（New DIJE）

価格149,000円

富士写真フイルムから発売中の『DS-220』は，高機能と使いやすさを小型のボディに詰め込んだデジタル・カメラです。

画像の記録には，PCカードを使用します。『DS-220』の記録する画像は，標準JPEGと呼ばれるファイルなので，『MicrosoftPlus!』があればWindows95からすぐに見ることができる他，『Photoshop』などのフォト・レタッチ・ソフトに直接読み込むことができます。

『DS-220』の操作は簡単で，ピントや露出の調節は全自動。コンパクト・カメラ感覚で気軽に撮影できます。また，露出補正など，自分で好みに合わせて調節することもできます。

『DS-220』にはビデオ出力端子があるので，TVがあれば撮影した画像をみんなで楽しむことができます。また，別売りの液晶ディスプレイ（価格35,000円）を接続すれば，屋外でもすぐに撮影した画像を確認することが可能です。

この他にも，『DS-220』には，最高12cmの接写が可能なマクロコンバーター（価格80,000円）や，デスクトップでもPCカードを利用できるPCカードリーダーなど多彩なオプションが用意され，用途にあわせてシステムを拡張することができます。

また，この号が発売される頃には，DIJEの新タイプ，『DS-220A』が発売される予定です。この『DS-220A』では，パソコンとのシリアル接続が可能となっているので，PCカード・スロットのないパソコンでも撮影した画像をあつかうことができます。

■問い合わせ先
富士写真フイルム
お客様コミュニケーションセンター
☎03-3406-2981

ユニークな画面分割撮影機能に注目！

京セラ　DA-1

価格79,800円

京セラから4月20日に発売予定の『DA-1』は，サイズ的にはカシオの『QV-10』とほぼ同サイズの超小型のデジタル・カメラです。

デジタル・カメラの多くが内蔵メモリやPCカードに画像を記録するのに対して，この『DA-1』は，2インチのフロッピーディスクを使用しています。フロッピーディスクは1枚に50コマの画像を撮影することができ，1枚990円と安価なので，気軽に買い足すことができるでしょう。

『DA-1』はストロボを内蔵しているので，暗い場所や逆光の場合でも撮影することができます。ただし，ストロボの発光を禁止することができないので，ストロボ禁止の場所などでは注意が必要でしょう。

『DA-1』のユニークな機能として，画面を9分割して，連続した画像を1枚に記録する機能があります。最高で1秒間に27コマの連続撮影が可能です。

パソコンとの接続は，ケーブルとソフトがセットになった，別売りの接続キットを使い，パソコンのパラレル・ポートから接続します。

パソコンに転送した画像は，640×480ドットとパソコンの標準的なサイズとなっています。また，付属ソフトで画像の明るさや大きさを変えたりといったことも可能です。

■問い合わせ先
京セラ東京原宿事業所
☎03-3797-4611（代）

デジタル・カメラ人気製品をショップに聞こう

P&A 吉川さん　☎03-3655-4456

当ショップでオススメのデジタル・カメラは，チノンの『ES-3000』です。他のデジタル・カメラがフォーカスを合わせられないのに対し，『ES-3000』はズームレンズを装備し，ズームを自由に調整できるのが特徴です。そのため，フレーミングがピッタリくるようにでき，無理な構図のため被写体がボケてしまう，といったこともありません。他のデジタル・カメラが近距離，遠距離用のレンズしかないことを考えると，これはカメラとして見たときに大きなプラス要素になります。

本体にWindows，Macintosh用のドライバと接続ケーブルが付属しており，他にオプションを買い足す必要がないので，初心者にもオススメです。

趣味でデジタル・カメラをはじめるにあたって『ES-3000』を購入する人が多いですね。今までカメラを趣味でやっていた人が，今度はデジタル・カメラに挑戦するといったケースが多いようです。最近パソコンを購入して，パソコン活用の一つとしてデジタル・カメラを買いにくる人もいます。また，不動産物件の写真付きのデータベースを作成するために『ES-3000』を買った人もいました。

デジタル画像を手軽に楽しむのなら，誰でも扱える，カシオ計算機の『QV-10』が良いのですが，カメラとして見ると，性能的に物足りない部分があることは否定できません。単に画像取り込みに使うなら『QV-10』。本格的にデジタル画像のおもしろさを追求するなら『ES-3000』といった感じでしょうか。

カメラとして適当な性能を持ったデジタル・カメラは『ES-3000』以外見あたりません。他は，どちらかというと持ち運びできる画像取り込み機器という位置づけにあると思います。当ショップでは，『ES-3000』の実売価格を89,800円（3月20日現在）に設定していますが，お客様も性能に納得して買っていきますよ。

WindowsとMacに対応。3倍ズームが嬉しい

コダック　DC50ズーム

価格148,000円

コダックの『DC50ズーム』は，パソコン用ソフトや接続ケーブルなどが付属しており，買ってすぐにパソコンにつなげるデジタル・カメラです。

この付属ソフト，ケーブルともに，Windows用，Macintosh用の両方が付属していますので，データを転送するパソコンを選びません。

画像記録には，内蔵のメモリとPCカードを採用しています。撮影可能枚数は，PCカードなしの場合，高画質モードで7枚，標準画質で11枚，スナップ画質で22枚となっています。

PCカードを使えばさらに増やすことができるので，本体と一緒にPCカードを買ったほうがいいでしょう。

『DC50ズーム』はその名のとおり，3倍ズームを装備しているので，広角から望遠まで幅広い使用ができます。撮影はシャッターを押すだけで簡単にできますが，露出補正機能などが付いているので，状況に応じて自分で調節することも可能です。

電源は，単3電池4本。旅行先で電池切れになっても，駅の売店などですぐに手に入れることができるでしょう。

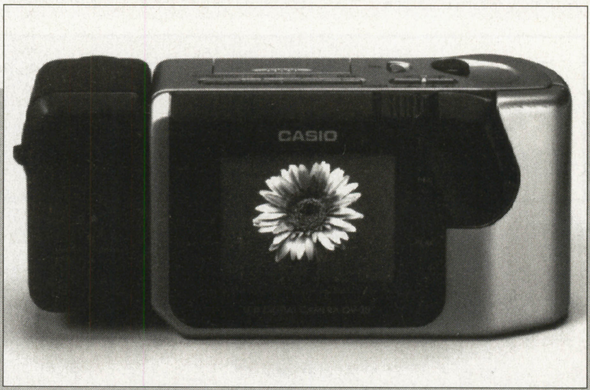
また，『DC50ズーム』とくらべるとズーム機能，PCカード・スロットがありませんが，内蔵メモリが多くて低価格な『DC40』（価格114,800円）もあります。

■問い合わせ先
デジタルイメージング事業部
カスタマーサポート
☎03-5488-2390

コンパクトで手軽。またまた大ヒットか！？

カシオ計算機　QV-30

価格69,500円



昨年発売して以来，現在でも品薄が続いている，カシオの『QV-10』の上位機種『QV-30』が発売されました。

QV-10の「撮ってすぐ見る」という特徴をそのままに，さらに使い勝手を向上し，注目を浴びることまちがいなしの新製品です。

ファインダーと兼用のTFT液晶モニタをこれまでの1.8型から2.5型に拡大。撮影後の画像がより見やすくなりました。

レンズには，望遠と広角の二つのモードをそなえた2焦点式を採用し，さまざまな距離からの撮影に対応しています。

また，今回新たに見せたくない画像をロックできるプロテクト機能と，カメラ同士で画像を転送できる通信機能が加わりました。

画像の記録には，これまでと同じ2Mバイトの内蔵メモリを使用します。この内蔵メモリは96枚まで記録可能なので，ちょっとした旅行には十分といえるでしょう。別売りのフロッピーディスク・ドライブ（価格29,800円）を利用すれば，パソコンがなくても，画像の保存をすることができます。

手軽さが魅力の『QV-30』。さらなる大ヒットを予感させる新製品です。

また，QV-10の機能をそのままに，プロテクト機能，カメラ同士の通信機能などを追加し，価格を下げた『QV-10A』（価格49,800円）も発売されました。

■問い合わせ先
カシオ計算機株式会社
☎03-3347-4811（代表）

デジタル・カメラ人気製品をショップに聞こう

ツクモインターネット館　荒井さん　☎03-3253-3899

当店で一番売れているのは，カシオ計算機の『QV-10』ですね。実売価格は，44,820円（3月20日現在）となっています。操作が簡単なことが人気を呼んで，多くの人が購入しています。どこにでも持ち運べる，コンパクトなボディも人気の一つでしょう。以前からのパソコン・ユーザーが購入するケースが多く，カメラというよりは，スキャナのように画像取り込みのツールとして使用しているようです。

デジタル・アルバムの作成や画像加工の他，インターネットのホームページに載せる写真の撮影に使用するユーザーもいるようです。

別途パソコンとの接続キットが必要になるので，カメラと接続キットは一緒に購入するようにおすすめしています。

新モデルの『QV-30』ではファインダの液晶画面が大きくなるなど，より使いやすさが向上しています。

画像の解像度や，カメラとしての性能は今ひとつですが，操作が簡単で手軽にあつかえる点では，『QV-10』が一番だと思います。

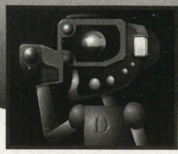
逆に高品質な画像を求めるユーザーには，チノンの『ES-3000』（実売価格95,800円）がオススメです。ビジネスマンが，会議でのプレゼンテーションのために買っていく場合が多いですね。最近ではパソコンによるプレゼンテーションが多く，その中で使う画像の取り込みに利用しているようです。メモリカードが利用可能で，当店ではオプションである8Mのメモリカード（実売価格49,000円）をすすめています。

『QV-10』にくらべて割高ですが，それに見合うだけの性能は持っていますよ。

ホビー向けの『QV-10』，ビジネス向けの『ES-3000』といったところでしょうか。

昔の思い出もデジタル化したい!

GW直前!
これからは
デジタル・カメラで思い出づくり!



アナログのカメラで撮影した昔のネガ・フィルムや写真をデジタル化したいと思ったら，どのようにすればいいでしょうか。
ベーマガ読者のみなさんなら，まっ先にスキャナを連想するでしょう。

しかし，それ以外にも写真をデジタル化する方法があります。
ここでは，デジタル・カメラがなくてもできる「思い出アルバム・デジタル化法」を紹介しましょう。

デジタルなら思い出も色あせない

デジタル・カメラを使えば，これから撮る写真に関しては，完全にデジタル化できますが，昔の写真やネガ・フィルム（以降，ネガと略）はどのようにすればデジタル化できるのでしょうか。

デジタルの良さは，いつまでも色あせないこと。プリントした写真やネガは，時間とともに劣化してしまいますが，デジタル・データなら記録しているメディアが壊れない限りいつまでもそのままの色を再現してくれます。

それでは，写真やネガをデジタル化する二つの方法を紹介してみましょう。

スキャナを使いこなそう

まず，一番手軽な方法として，スキャナを購入する方法があげられます。

エプソンのColorioスキャナ『GT-5000』をはじめ，現在ではパーソナル・ユース向けのカラー・スキャナが数多く発売されています（**写真1**）。

スキャナの長所は手間さえおしまなければ，無限に写真などの素材をデジタル化できる点です。ランニング・コストは電気代程度でしょう。

しかし，残念なことにスキャナを使用すると，取り込み素材よりも画質がかなり落ちます。ディスプレイで見るにはあまり問題はありませんが，プリンタで出力すると画質の劣化は目立ちます。

また，スライドは，透過原稿ユニットなどを使用することで取り込むことができますが，ネガは通常のスキャナでは取り込めないので，一度プリントしてもらう必要があります。

デジタル化するために写真をプリントしてもらうのは，なんとも本末転倒な話ですね。

スキャナの場合，取り込んだデータで写真の管理をして，元の写真は大事に保存しておくというのが，最適な使いかたといえるでしょう。スキャナの利用法は，この他にもさまざまな紙素材が対象となるので，ぜひ1台用意しておきたいですね。

高画質が魅力のフォトCD

ネガをデジタル化するには，日本コダックのフォトCDを利用しましょう。

画質は，スキャナやデジタル・カメラよりもはるかに良く，使用目的に応じて5段階のサイズと解像度のデータを使い分けることができます。

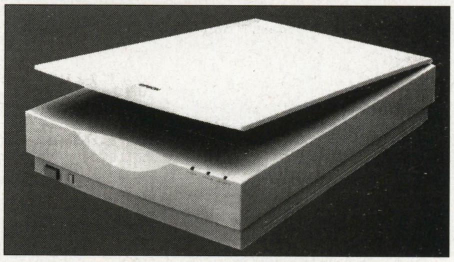
フォトCDは，CD1枚に35mmフィルムで約100枚の写真を記録できます。撮影済みのフィルムやネガをフォトCD取り扱い店に持ち込むだけ。1週間から10日でフォトCDが完成します。追記も可能なので，一度にまとめて依頼しなくても大丈夫です。

ただし，1枚80～120円とちょっと高めなので，本当にとっておきたい写真だけに絞ったほうがいいでしょう（**第1表**）。

フォトCDはこの他にも，プロ仕様の『プロフォトCDマスター』，ナレーションや音楽を記録できる『フォトCDポートフォリオ』などのラインナップがあり，本格的に写真を印刷素材として利用したり，写真ライブラリを構築したい人にも対応しています。

また，フォトCDパソコン・アルバム編集ソフト『想いでオルゴール』（価格14,800円）を活用すれば，BGM付きのオリジナル・フォトCDアルバムを作ることもできます（**写真2**）。

このようなデジタル・データならではの利用法があると，昔の写真を見返す楽しみがまた増えるのではないでしょうか。



《写真1》スキャナが周辺機器の定番になるきっかけをつくったGT-5000（価格59,800円）

《写真2》通常のフォトCDがBGM付きのデジタル・アルバムに変身してしまう想いでオルゴール

《第1表》フォトCDの料金

新規ディスク※	1,000円
基本料	500円
35mm未現像フィルムから	80円 ／コマ
35mm未現像スライド・フィルムから	100円／コマ
35mm現像済みネガから	100円／コマ
35mm現像済みスライドから	120円／コマ
フォトCDからコマを選択	80円 ／コマ

※書き込める余裕のあるディスクがある場合は不要

パソコン通信で君も情報通になれる！

ベーシックマガジン

BMネットワークTODAY

・・・・・Vol.4・・・・・
ホームページの作りかた教えます
Part 2ー入門編・その2ー

3月8日，ついにこの連載のホームページが開設されました。まだ文字だけの実にシンプルな（さびしいとも言う）ものですが，みなさんもう見てくれましたか？

さて，今回は前回に引き続きテキスト情報に関するタグから紹介したいと思います。ホームページは文字の情報がほとんどなので，ここはしっかりおさえておきたいポイントです。

早速新しいタグを紹介したいところですが，入門編ということでまずは前回のおさらいをしておきたいと思います。

前回のおさらい

まず，前号で解説したホームページ作成の基礎知識をおさらいすることにしましょう。

ホームページを開設するには，プロバイダ（インターネット接続業者）と契約するのが一番簡単でしょう。現在では，ほとんどのプロバイダで個人のホームページを持つことができます。ホームページ開設の方法は，プロバイダによって異なるので，加入する際に確認しておきましょう。

ホームページは，HTML（Hyper Text Markup Language）という言語で作成します。HTMLは，ホームページの画像の位置や文字サイズなどを設定するためのものです。

このHTMLを使って作成した文書を，プロバイダが用意しているWWWサーバ（WWW用のホスト・コンピュータ）に登録することにより，ホームページを開設することができるわけです。

HTML文書は，“タグ”と呼ばれるものを使って作成していきます。これからリスト中に登場するカッコ（<～>）にはさまれているのがタグです。

この連載では，HTMLのさまざまなタグを紹介しながら，富士通が運営しているプロバイダ『InfoWeb』に開設している“BMネットワークTODAY”のホームページを実際に作成していきます。前号を読んでいない人は，このホームページを参考にしてくださいね。

■本連載のホームページのURL（アドレス）

http://village.infoweb.or.jp/~fwgc6281/

■ホームページ作成に必要なもの

●HTMLエディタまたはテキスト・エディタ

HTML文書は，Windowsのメモ帳などのテキスト・エディタでも簡単に作成できます。インターネットやパソコン通信で入手できるHTMLエディタは，HTMLの基本的なタグを簡単に呼びだすことができるものです。

●WWWブラウザ

WWWを見るためには欠かせないのがWWWブラウザです。HTML文書がうまく表示されているか確認するために使います。どのWWWブラウザでも，通常のアプリケーション・ソフト同様，HTML文書を［ファイル］から呼びだすことで確認することができます。

●FTPソフト

プロバイダが用意しているWWWサーバにHTML文書や画像データを登録する際に使います。市販のものやインターネットで入手できるものもありますが，Windows95には，このFTPソフトが標準で搭載されています。ソフトやプロバイダによって操作方法が異なるので，くわしくはプロバイダに問い合わせてください。

■前回紹介したタグ

●HTML文書の構成に関するタグ

<HTML>～</HTML>
：HTML文書の宣言
<HEAD>～</HEAD>
：HTML文書の情報
<BODY>～</BODY>
：HTMLの内容

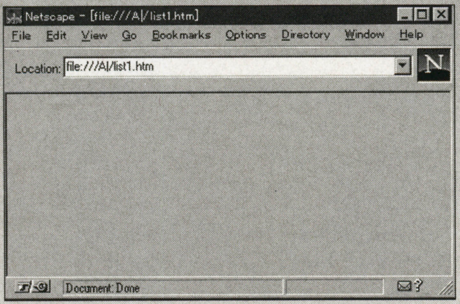
●文字情報に関するタグ

<TITLE>～</TITLE>
：タイトルバーへの文字の表示
<Hn>～</Hn>：ホームページ画面内の見出し文字のサイズ指定
(n=1～6)

：改行

《リスト1》コメントのタグの使用例

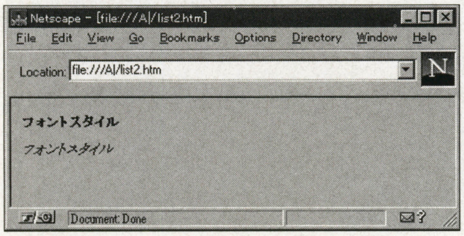
```
<!-- ここにコメントを書きます -->
```



《写真1》コメントのタグの間に入力したテキストは，WWWブラウザにはまったく表示されない

《リスト2》フォントスタイルのタグの使用例

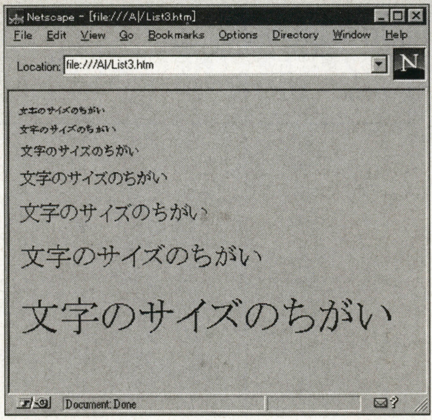
```
<B>フォントスタイル</B><P>
<I>フォントスタイル</I><P>
```



《写真2》ボールドとイタリックの表示例。あまり多用すると見づらくなるので，うまく利用したい

《リスト3》フォントサイズのタグの使用例

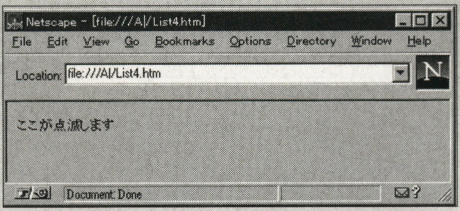
```
<FONT SIZE=1>文字のサイズのちがい
</FONT><P>
<FONT SIZE=2>文字のサイズのちがい
</FONT><P>
<FONT SIZE=3>文字のサイズのちがい
</FONT><P>
<FONT SIZE=4>文字のサイズのちがい
</FONT><P>
<FONT SIZE=5>文字のサイズのちがい
</FONT><P>
<FONT SIZE=6>文字のサイズのちがい
</FONT><P>
<FONT SIZE=7>文字のサイズのちがい
</FONT><P>
```

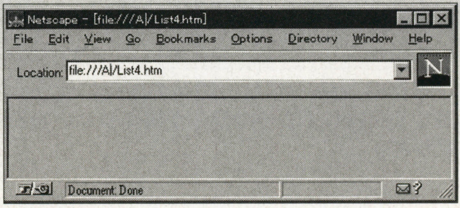


《写真3》nの値は上が1，下が7。<Hn>タグと対照的に，数字の値と文字の大きさが比例していることに注目！

《リスト4》点滅のタグの使用例

```
<BLINK>ここが点滅します</BLINK>
```





《写真4》このタグを使うと文字が点滅する。残念ながら，点滅の間隔は設定できない

文字に変化をつける

先月号では文字を表示することを中心に解説しました。今回はその続きと，画面にメリハリをつけるヘアライン，そして背景色を着けてみたいと思います。それでは，タグを個別に紹介しましょう。

<!--コメント-->：HTML文書へのコメント

今回最初に登場するのはHTML文書への“コメント”の書きかたです。コメントは，HTML文書内に注釈を入れるためにあります。実際にブラウザに表示される内容には一切関係しません。文書が長くなると，どこに何を書いているのかわかりにくくなるため，このようにコメントを使用して，HTML文書を読みやすくします(**リスト1，写真1**)。コメントをうまく使えば，情報の内容を更新するときなどに便利です。

<B>～</B>：太い文字（ボールド）
<I>～</I>：斜体（イタリック）

前号で少し触れた文字への装飾を，さらにいくつか紹介します。**リスト2**を見てください。これは文字のスタイルを決めるタグです。対のタグではさむことによって，その間に書かれている文字を固定の字体にすることができます(**写真2**)。

通常，ホームページの字体はブラウザの設定で決められますが，これらのタグを使用すれば，その部分の文字列は好みの字体にできるわけです。

<FONT SIZE=n>～</FONT>：文字のサイズ n=1～7

このタグは，文字サイズの変更できるタグです。前回紹介した<Hn>タグ(「n」には数字が当てはまります。以降同様に任意の数字を記入する場合には，「n」を使用します）は見出しの文字サイズを決めるためにありましたが，その他の文字のサイズを変更したい場合に使用します(**リスト3，写真3**)。数字とサイズの対応が<Hn>タグとは逆で，数字が大きくなるごとに，文字サイズが大きくなることに注意してください。また文字があまり小さいと，使用しているWWWブラウザや，画面の解像度などによって読めなくなってしまうので気をつけましょう。

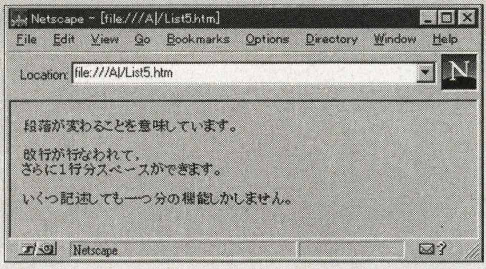
<BLINK>～</BLINK>：文字の点滅表示

これはWWWブラウザで表示されたときに文字を指定された部分だけ点滅させることができます(**リスト4，写真4**)。これを使って，とくに注目してほしい文などに注目させることができます。点滅の間隔などを指定することはできません。

文字へのサイズの指定などの他にもいくつかのタグがあるのですが，ここに紹介したものでも十分いろいろな表現ができるので，他の文字に対するタグはまたの機会に紹介したいと思います。

《リスト5》段落の改行のタグの使用例

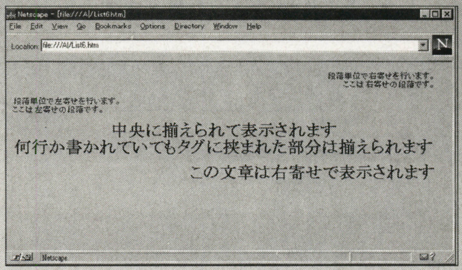
```
段落が変わることを意味しています。<P>
改行が行なわれて，<BR>
さらに１行分スペースができます。<P>
<P>
<P>
<P>
いくつ記述しても一つ分の機能しかしません。<P>
```



《写真5》<P>タグは，段落の最後に使う。連続して記述しても一つ分しか機能しないので注意しよう

《リスト6》テキストの位置を設定するタグの使用例

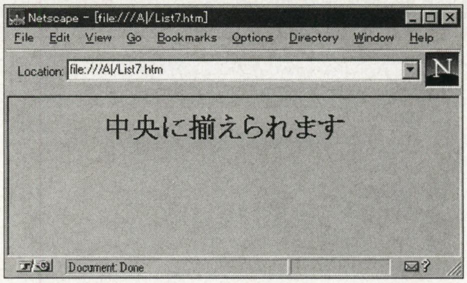
```
<!--<P ALIGN="○○○">-->
<P ALIGN="right">
段落単位で右寄せを行います。<BR>
ここは右寄せの段落です。<BR>
</P>
<P ALIGN="left">
段落単位で左寄せを行います。<BR>
ここは左寄せの段落です。<BR>
</P>
<!--<Hn ALIGN="○○○">-->
<H1 ALIGN="center">
中央に揃えられて表示されます<BR>
何行か書かれていてもタグに挟まれた部分は揃えられます<BR>
</H1>
<H1 ALIGN="right">
この文章は右寄せで表示されます<BR>
</H1>
```



《写真6》<P>と<Hn>のタグにALIGNオプションを追加すると，テキストのレイアウトができる

《リスト7》センタリングのタグの使用例

```
<CENTER>
<H1>中央に揃えられます</H1>
</CENTER>
```



《写真7》センタリング専用のタグ。頻繁に使うタグなので，ぜひ覚えておこう

テキストを自由にレイアウト

さて，次にいくつか紹介するタグは，ブラウザで表示されるテキストのレイアウトを行うものです。例えば，「文字を中央揃えにしたい」などといった場合に使います。

<P>：段落の改行

段落を変えるときに役立つタグです。改行して1行分のスペースを空けてくれます。段落の途中で改行するときは，
を使いますが，段落の最後の行にはこのタグを使用するといいでしょう。

なお，このタグは通常複数連続して記述しても一つ分の機能しかしないので注意しましょう（**リスト5，写真5**）。

<P ALIGN="○">：段落の行揃え
<Hn ALIGN="○">～</Hn>：見出しの行揃え

○=center，right，left

これは行揃えを行なうタグです。○の部分に“center（中央）”，“right（右）”，“left（左）”のいずれかを入力することで，テキストを任意の位置にレイアウトすることができます（**写真6**）。

リスト6を見てください。<Hn>タグなど，これまでに紹介したタグがありますね。これらにはさまれた部分の文字は，ALIGNの指定にしたがって表示されます。ただし，これらのタグの間では使用できないタグがあるので注意しましょう。

このように単独で使えるタグでありながら，オプションの指定を加えることのできるタグはHTMLには多数あります。これからもいくつか登場するので，ぜひ覚えておきましょう。

<CENTER>～</CENTER>：センタリング

このタグはセンタリング専用に作られていて，このタグの間では使用するタグに制限がありません（**リスト7，写真7**）。

<P ALIGN="center">タグの間に使用できないタグを使いたい場合は，こちらを利用するといいでしょう。

Netscape Navigatorでは機能しないタグでしたが最近のWWWブラウザでは，どれも対応してきているようです。

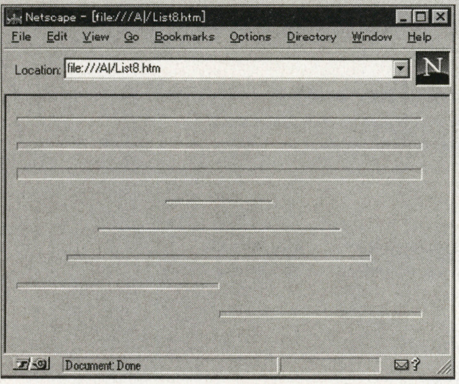
これらのタグは，WWWブラウザのウィンドウに対して位置が調節されます。**リスト5**や**リスト6**をWWWブラウザで表示させたら，ウィンドウのサイズを変更してみましょう。センタリングや右揃えが自動的に行なわれます。

ヘアラインを表示させてみよう

テキストに関するタグは，ここまでにしましょう。次は画面に区切りを付けるための“ヘアライン”のタグを紹介します。ホームページにメリハリができるだけでなく，ちょっとしたデザインにも使える便利なタグです。

《リスト8》ヘアラインのタグの使用例

```
<HR><P>
<HR SIZE="6"><P>
<HR SIZE="10"><P>
<HR WIDTH="100"><P>
<HR WIDTH="60%"><P>
<HR SIZE="5" WIDTH="75%"><P>
<HR SIZE="5" WIDTH="50%" ALIGN="left"><P>
<HR SIZE="5" WIDTH="50%" ALIGN="right"><P>
```



《写真8》段落の区切りだけでなく，デザインにも使えるヘアライン。オプションを加えることで，幅や位置などを変化させることができる

<HR SIZE="○" WIDTH="◇" ALIGN="◆">：ヘアラインの表示

○=線の太さ（ピクセル数）
◇=線の長さ（ピクセル数または%）
◆=right，left

<HR>だけを記述した場合，単にWWWブラウザのウィンドウの幅にあわせて線を引くだけですが，このタグにオプションを付け加えると，太さと長さ，表示させる位置を設定することができます。

ピクセルとはディスプレイ上の点の単位（ドット数）です。また，長さの指定はピクセル数でもWWWブラウザのウィンドウ幅に対する割合（%）でも設定ができます。%で指定した場合にはウィンドウのサイズを変えたときに，それにあわせて表示される長さも変わり，常にその割合で表示されます。

ヘアラインの長さを指定した場合，初期設定では行の中央を基準にして表示されます。ALIGNオプションを使えば左寄せ，右寄せに表示することができます（リスト8，写真8）。

これらのオプションは必要なものだけを，場合に応じて使うことができます。ヘアラインをうまく組み合わせて使うことでデザイン性がだせるので，単なる文章の区切りだけに使うのではなく，いろいろと工夫してみてください。

色の着けかたを覚えよう

これまでに紹介した方法でホームページを作成してみると，通常文字の色は黒に，背景はグレーに表示されていると思います（WWWブラウザによっては見えかたが多少ちがいます）。これでは少しさびしいので色をつけてみましょう。

<BODY BGCOLOR="○" TEXT="○">

○=#rrggbb

HTMLでホームページを作るときに書く<BODY>タグにオプションをつけることで背景，文字に色の設定を行なうことができます。色は，“#rrggbb”というように16進法で指定します。rr（赤），gg（緑），bb（青）のそれぞれを00～FF（10進法で0～255）で表します。たとえば赤は“#FF0000”，黄色を表すには“#00FFFF”といった具合になります。このような色の表現は『RGB』といわれ，パソコンで色をあつかう際によく使われます。しかし，色をイメージして値を入力するのは簡単ではありません。実際にWWWブラウザで見ながら，いろいろな値を入れて色の調節をしましょう。

BMネットワーク・チェック

WWWブラウザによって見えかたがちがう？

WWWを閲覧するソフト，WWWブラウザには実にさまざまなものがあります。Netscape社の『Netscape Navigator』，Windows95のユーティリティー・ソフト集『Microsoft Plus!』に収録されている『Internet Explorer』など，ワープロや表計算のアプリケーション・ソフトと同様，操作性や機能に独自性を持ったものが数多く登場しています。

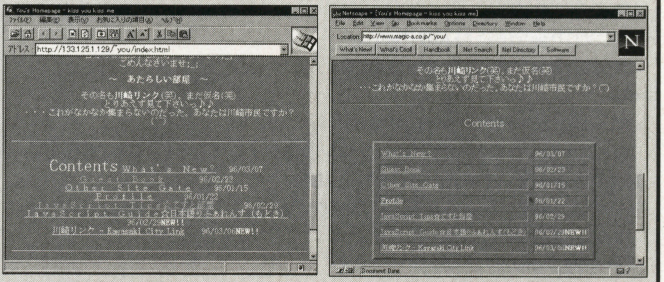
また，ユーザーが世界中に存在するインターネットは，WWWを見るハードウエア環境も当然さまざまです。WindowsマシンやMacintoshなどのパソコンをはじめ，UNIXなどのOSを搭載したコンピュータなどからWWWを利用している人もいるわけです。

HTMLはホームページを作成する統一された文法ですが，ソフトウエアがバージョン・アップしていくように，HTMLも次々と新しい機能（タグ）が盛り込まれ，進化し続けています。

以上のようなことが原因で，異なる環境で同じホームページを見た場合，作成した人が意図したようなデザインや機能が再現されないことがあります。

HTMLの新しいタグなどに対応していないWWWブラウザには，思いどおりに表示されなかったりするわけです（WWWブラウザは解釈できないタグが書かれていた場合，無視するようになっています）。これは，新しいバージョンのソフトで作成したデータが，旧バージョンで読み込めないといった状態と同じと考えていいでしょう。

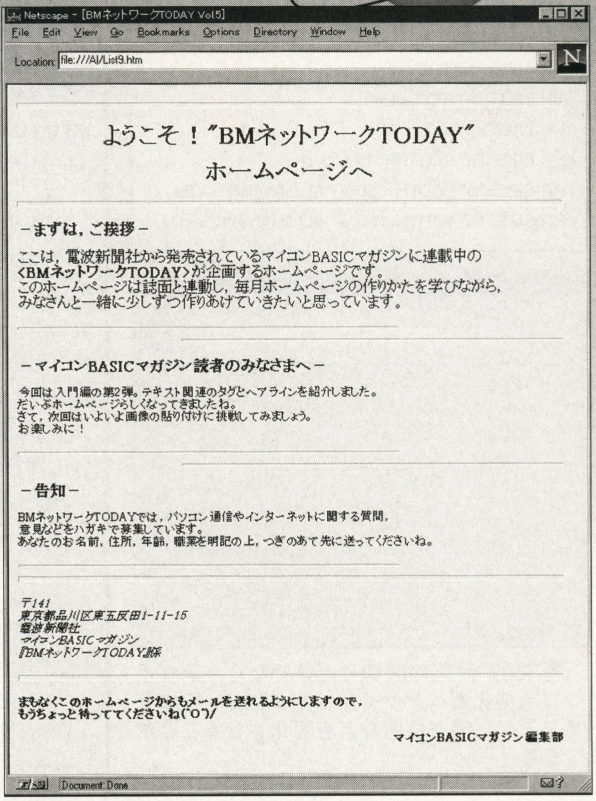
現在ホームページの多くは，Netscape Navigatorで見ることを前提にしています。ホームページを作成する際には，Netscape Navigatorで利用できる多くの機能を満載したホームページを作るか，どのWWWブラウザで見ても同じように楽しめるものにするかといった点にも注意するといいでしょう。



筆者が個人で開設しているホームページ（URL:http://www.magic-a.co.jp/~you/）の一部。Internet Explorer1.0（左）とNetscape Navigator2.0（右）で見えかたを比較してみた。右のように見えるのが正しい

《リスト9》今回までに登場したタグを使って作成したHTML文書

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>BMネットワークTODAY Vol.5</TITLE>
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#FFFF80" TEXT="#000000">
<HR SIZE="5">
<CENTER>
<H1>ようこそ！&quotBMネットワークTODAY&quot</H1>
<H1>ホームページへ</H1>
</CENTER>
<P>
<HR SIZE="5">
<H3>ーまずは，ご挨拶ー</H3>
<FONT SIZE="4">
ここは，電波新聞社から発売されているマイコンBASICマガジンに連載中の<BR>
<B>&ltBMネットワークTODAY&gt</B>が企画するホームページです。<BR>
このホームページは誌面と連動し，毎月ホームページの作りかたを学びながら，<BR>
みなさんと一緒に少しずつ作りあげていきたいと思っています。<BR>
</FONT>
<P>
<HR WIDTH="70%" ALIGN="left">
<HR WIDTH="70%" ALIGN="right">
<P>
<H3>ーマイコンBASICマガジン読者のみなさまへー</H3>
今回は入門編の第2弾。テキスト関連のタグとヘアラインを紹介しました。<BR>
だいぶホームページらしくなってきましたね。<BR>
さて，次回はいよいよ画像の貼り付けに挑戦してみましょう。<BR>
お楽しみに！<P>
<HR WIDTH="70%" ALIGN="left">
<HR WIDTH="70%" ALIGN="right">
<P>
<H3><BLINK>ー告知ー</BLINK></H3>
BMネットワークTODAYでは，パソコン通信やインターネットに関する質問，<BR>
意見などをハガキで募集しています。<BR>
あなたのお名前，住所，年齢，職業を明記の上，つぎのあて先に送ってくださいね。<P>
<HR WIDTH="70%" ALIGN="left">
<HR SIZE="5">
<P>
<I>
〒141<BR>
東京都品川区東五反田1-11-15<BR>
電波新聞社<BR>
マイコンBASICマガジン<BR>
『BMネットワークTODAY』係<BR>
</I>
<P>
<HR SIZE="5">
<P>
<H4>まもなくこのホームページからもメールを送れるようにしますので，<BR>
もうちょっと待っててくださいね(^O^)/<BR></H5>
<H4 ALIGN="right">マイコンBASICマガジン編集部</H5>
</BODY>
</HTML>
```



《写真9》これが今回改良を加えたホームページ。ちなみに，「ー告知ー」の部分は点滅するようにした

BMネットワークちょっといい話

電話回線からソフトを入手する

近頃では，パソコン通信も身近になり，ソフトウエアの配布などにパソコン通信を利用するメーカーも多くなってきました。たとえば，ソフトの修正版やプリンタ・ドライバなどといったものです。

この方法なら，めんどうな手続きや郵送による時間などがまったく必要ないので，ユーザーに迅速に届けられるといった利点があります。

そして今，インターネットの利用者の増加とともに，WWWやFTPを使って提供するといった方法も徐々に増えています（もちろん郵便を使った受け取り方法も用意されていますが）。これからは，このような方法が一般的になっていくことでしょう。

次号はいよいよ中級編！

それでは，前回作成したHTML文書に，今回紹介したタグを加えてみることにしましょう（**リスト9，写真9**）。だいぶホームページらしくなってきたと思うのですがいかがでしょうか。

誌面の都合で背景や文字の色はわかりませんが，背景を黄色に，文字は黒にしてみました。

さて，次回のBMネットワークTODAYは，いよいよホームページ作成の中級編，画像の貼り付けに挑戦してみたいと思います。

家族全員で使いながらパソコンを学べる！

つかいらーくソフト

お絵かきくん

PC-98シリーズ版
DOS/V版（FMV用）
価格2,500円

■問い合わせ先■
テラダ商電株式会社
☎0120-777-411

いくら使いやすくなったといっても，パソコン超初心者にとっては，Windows95でさえ複雑に感じることもあるでしょう。
テラダ商電株式会社の『つかいらーくソフト』シリーズは，子供から大人までパソコンの使いかたを一から学べる入門用ソフトです。
今回は，その中からグラフィック・ソフト『お絵かきくん』を紹介しましょう。

本当の初心者のための親切ソフト

ここ数年のGUI（Graphical User Interface）環境の進歩と普及により，パソコンは確かに便利になってきました。フルマウス・オペレーションや，オンライン・ヘルプの採用により，操作形態が統一され，マニュアルレスでもあつかえるソフトが増えてきました。

しかし，その便利さは，はたして親切と呼べるのでしょうか。パソコンに慣れていないお父さん，お母さんの立場になってみると，キーボードから直接命令を入力していたものが，マウスでメニューから選べるようになっただけで，分厚いマニュアルを見ながらパソコンと格闘する，という点は変わりないのが現状のようです。お仕着せの親切さなのではないでしょうか。

本当の「助け船」オンライン・ヘルプ

テラダ商電株式会社から発売されている『つかいらーくソフト』と呼ばれるシリーズは，懇切ていねいなオンライン・ヘルプを搭載し，初心者にはむずかしい機能をあえて外したソフト。どんな場面でも，画面右下の「説明」ボタンを押せば，状況に応じたくわしい説明が表示されるので，はじめてパソコンに触れるという人でも，使いかたがわからずに困ることはありません（**写真1**）。

『お絵かきくん』の制作は，小・中学生や，パソコンをまったく知らないお母さんたちがそばについて，わかりにくいところを指摘していくという形で進められたそうです。肝心なことが記述されていないということがよくあった，いままでのオンライン・ヘルプとはちがい，本当に困ったときの助け船となってくれるはずです。

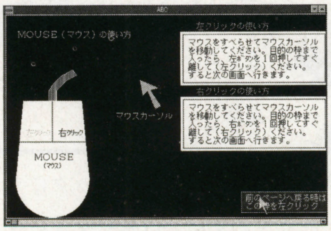
どんな環境でも動作可能

『お絵かきくん』のシステムは，フロッピーディスク1枚で動作可能なため，ディスクさえ持っていれば，どこにいても動作可能です。システムもDOS-BASICを使って記述されているため，FDDが1基しかないPC-9801シリーズから，Windows95のDOSプロンプト上まで，柔軟に対応しています。

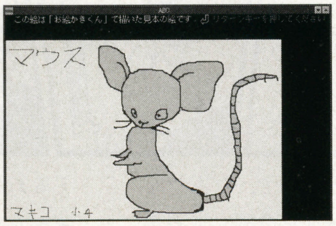
現在はシリーズ第1弾の『お絵かきくん』が発売されていますが，テラダ商電株式会社では，今後も『つかいらーくシリーズ』のソフトを発売予定です（**第1表**）。いずれも2,500円という低価格なので，パソコン初心者の人は問い合わせてみてはいかがでしょうか。

《第1表》つかいらーくシリーズ発売予定表

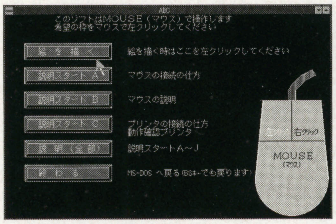
平成8年4月	お絵かきくん（小・中学生／大人向け）	2,500円
平成8年6月	家計簿ソフト（主婦向け）	2,500円
平成8年7月	こづかい帳ソフト（小・中学生／OL／大人向け）	2,500円
平成8年8月	農家収支帳ソフト（農家向け）	2,500円
平成8年9月	成績処理ソフト（小・中学校向け）	2,500円
平成8年10月	株価分析ソフト（投資家向け）	2,500円



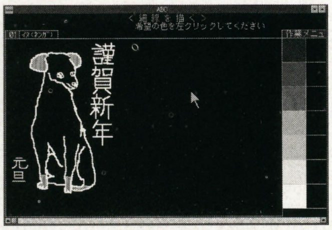
《写真1》とても親切なオンライン・ヘルプ。普通記述されることがない，マウスの接続方法からくわしく解説される



《写真3》むずかしい機能が排除されているので，複雑な絵は書けないが，年賀状印刷などならこれで十分



《写真2》MS-DOS Ver.2.11以上から対応なので，98シリーズならどんな機種でも動作可能

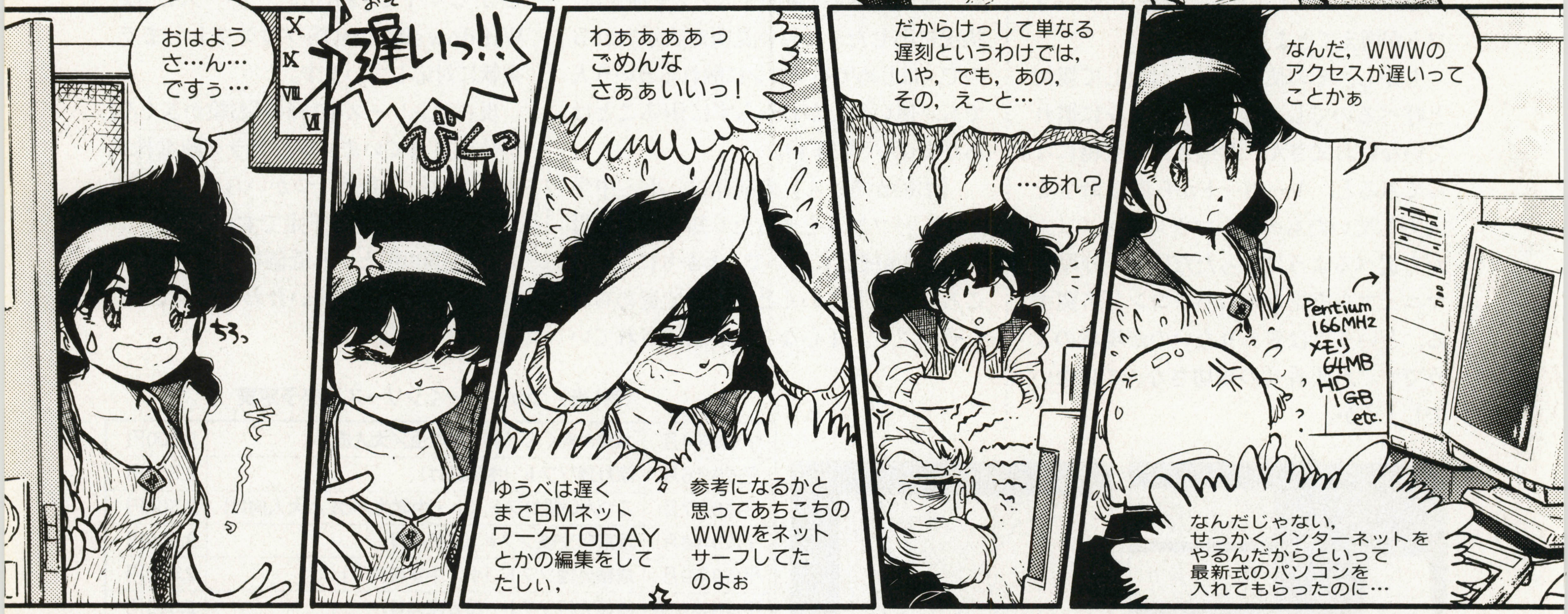


《写真4》年賀状，暑中見舞い，クリスマス・カードなども作成可能

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #12:「もっと速く! WWWアクセス」

BY くりひろし



★BMネットワークTODAYのホームページにはもうアクセスしてみましたか? 先月はまだ文字だけでしたから, アクセスにそんなに時間はかからなかったと思います。…たぶん, ついでに他のホームページをのぞいてみたと思いますが, 案外重たい(=遅い)でしょう? グラフィックの有無はかなりのちがいです。

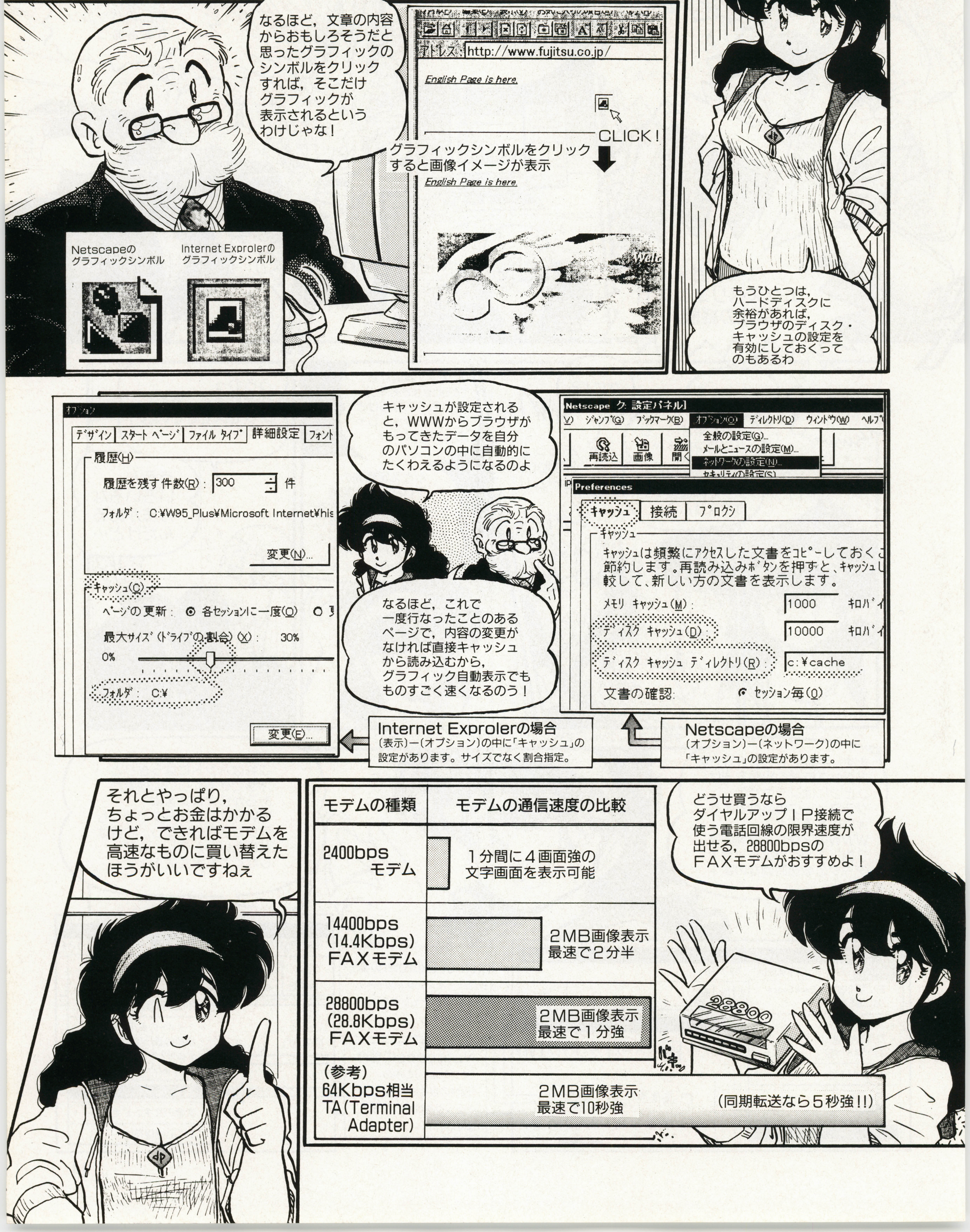
★Netscapeには, 紹介した他にグラフィックを段階的に表示する機能があります。Mosaicなどでは転送してきた画像を上から順に表示していくために, 文書の途中に画像がある場合, 表示完了しないと下が読めなかったのですが, 段階表示ではぼやけた画像をまず表示して, だんだん鮮明になるようにデータを分割して表示します(ちょうど, モザイク処理が消えるように)。完全に表示完了するためには従来どおりの時間がかかりますが, 途中で停止ボタンを押して, 粗い画像のまま転送をストップさせる, 通信時間の節約方法もあります。

★キャッシュというとすぐに連想されるのはやはり現金, ですね。キャッシュには当座, 手元の, という意味があります。預金口座(この場合WWWサーバですね)からお金を引き出さなくても, 手持ち(キャッシュの中身)で間に合えばすぐに使えるわけです。パソコンのスペックにもキャッシュメモリという言葉がでてきますが, これも同じ使いかたです。キャッシュメモリのほうがメインメモリより高速ですから, プログラムによってはキャッシュメモリのあるパソコンではより高速な動作が期待できるわけです。

★モデムの高性能+低価格化については本誌'95年12月号でもふれましたが, 通常の電話回線(アナログ信号)では, 実質20 Kbpsが上限のため, これ以上の高性能化は期待できません。これを越えるにはデジタル回線しかありません。使えるのは…!

本作品内で使用されているシステム名や製品名は, 一般にその開発元の商標または登録商標です。

この!
遅さは!!
な・ん・な・ん・じゃぁぁ!
ベーマガ・エクスペリエンス!!
(電波の経験)
………
このパソコンの
通信機能だけが
加速される!!
あああああっ
新品のパソコン
がぁぁぁっ
あ〜あ…
あら?
ドクター!
これじゃぁいくら
パソコン自体が
速くたって,
インターネットの
アクセスは速く
なりませんよぉ
なに!?
ああっ!
2400bpsの
モデム!!
まだ使ってる人ごめんなさい
パソコン通信なら
2400bpsでも十分
使いものになるけど
インターネットじゃ
ちょっとね〜〜
たとえ定額制の
プロバイダと契約
して通信料の節約を
しようと思ったって,
こんなに遅いんじゃ
電話代がかさんで
たまんないわょぉ?
ううむっ
快適に速く,安く
アクセスできるのは?
ううん,
いろいろな
方法があるんだけど…
まず,手軽にできるWWWの
アクセス時間の短縮方法は,
ひとつにはブラウザの
グラフィックの自動表示を
オフにすること!
WWWのアクセス時間の実に
8割以上がグラフィック・
データの転送時間なのよ!
これはホントにはっきりと
体感できるくらいに効果が
あるからオススメよ!
WWWは文章データだけでも
アクセス可能だから,内容は
だいたいわかるし,心配
しなくても大丈夫!
Internet Exprolerの場合
(表示)ー(オプション)の中の
「画像表示」のチェックをはず
しておきます。
Netscapeの場合
(オプション)の中の
「画像の自動読み込み」の
チェックをはずしておき
ます。
表示(V)　お気に入りの項目(A)　ヘルプ(H)
前に戻る(B)　BackSpace
次に進む(F)
ツールバー(T)
アドレスバー(A)
ステータスバー(S)
フォント サイズ(F)
中止(P)
更新(R)
オプション(O)...
オプション
デザイン　スタート ページ　ファイル タイプ
ページ(P)
画像表示(S)
作成した色を使う(C)
ジャンプ(G)　ブックマーク(B)　オプション(O)　ディレクトリ(D)
再読込　画像
全般の設定(G)...
メールとニュースの設定(M)...
ネットワークの設定(N)...
セキュリティの設定(S)...
ツールバーの表示(T)
場所の表示(L)
ディレクトリ ボタンの表示(D)
Java コンソールの表示(J)
画像の自動読み込み(A)
文書の文字コード セット(E)
オプションを保存(S)



モデムの種類	モデムの通信速度の比較
2400bps モデム	１分間に４画面強の文字画面を表示可能
14400bps (14.4Kbps) ＦＡＸモデム	２MB画像表示 最速で２分半
28800bps (28.8Kbps) ＦＡＸモデム	２MB画像表示 最速で１分強
(参考) 64Kbps相当 TA(Terminal Adapter)	２MB画像表示 最速で10秒強 (同期転送なら５秒強!!)

む！ むむむ！
なんじゃ，このとびぬけて高速なのは！？
何って…ああ，TA（ターミナル・アダプタ）よ！ ま，参考までにね
ＩSDN回線でアクセスするときにモデムのかわりに使うものよ！ デジタルだから速くて便利で…
※
INTERNET
ISDN回線
DSU（回線切替ユニット）▶
パソコン
64Kbps
▲TA（ターミナル・アダプタ）
なに！ ＩSDNじゃとう！？
あれ，まさか，知らない？
そのくらい，しらいでか！
ISDN：サービス統合デジタル通信網（Integrated Services Digital Network）じゃろ？
以前にもやったぞよ
通信容量64Kbpsの回線を中心に，最高数百Mbpsの超高速回線もある，デジタル信号を直接使える情報ネットワークの主力だが…
ＩSDNって確かむちゃくちゃ金がかかるから個人では使えなかったのでは？
道具そろえるだけで十数万円かかるっていわれてたのでは…？
ブッブー!!
そりゃ昔の話!! 昨年くらいからずいぶん安くなったのよぉ！時間帯によってはかけ放題の定額料金サービスも開始されたそうだしぃ…
昔は7～8万円はしてたTAも3万円台になって，ちょっと前のモデムを買うのと大差ないのよ!!
ん～～…
そうは言っても…加入料金やら通話料金やら工事料金やらいろいろいろいろあるじゃろう？
そんなこといって！ そりゃ最初は少しかかるけど，新しく電話をつけるよりもずっと安くすむし，なんと言っても…
まぁまぁ，それでもやっぱしモデム買うほうが安いじゃろ？
今までの2400bpsモデムに比べりゃ10倍以上のスピードだし，わしはモデムを買うことにするよ
そりゃぁそうですけどぉー …多少の出費をおぎなってあまりあるメリットがあるんだけどな～
ふふふ，買ってきたぞよ28.8Kbpsモデム！！
モデム 28800
ああっ!! こっ……，これは!!
こ，壊したのを………忘れておったぁああぁ!!!
ボロッ…
あららら～～ …と，言うわけで次回のＩSDNにご期待くださいね
ポリ
ポリ
TO BE CONTINUED
※くわしくは次回で！

旧機種を手放せないあなたに！

Windows95対策
CPUパワーアップ大作戦

●今月のターゲット●
最新CPU パワーアップ製品を狙え！

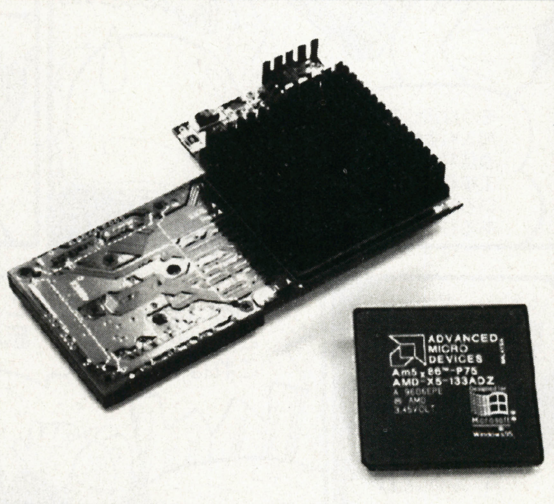
先日，インテル社から最新のPentiumODPの発表がありました。今後インテル社からは，Pentiumマシンを対象としたODPしか発売されないようで，事実上486マシンのPentium ODPは83MHzの製品が最後ということになります。

しかし，サードパーティーは，続々と486対応のCPUパワーアップ製品を発売し，486ユーザーを応援してくれています。

今回は，各社で発売される新製品やおすすめの現行製品を一挙紹介します。

Am5x86-133MHzを搭載した期待の新製品
VIPER POWER MULTiシリーズ
VIPER MAX Drive 586X

問い合わせ先
アセットコア・テクノロジー
☎045-473-5261



PC-98シリーズのODPでおなじみ，アセットコア・テクノロジーの春の新製品が発表になりました。今回注目する点は，AMD社製Am5x86-133MHzを採用していることです。Am5X86は，486CPUとピン互換のため，Pentiumに対応していないCPUソケットを持つ機種でも，手軽にパワーアップできます。

しかし，QFPタイプと呼ばれる，マザーボードに直付けされているCPUを採用している一部の機種では，CPUの換装がむずかしいとされていました。

アセットコア・テクノロジーの『VIPER POWER MULTi』シリーズは，これらQFPタイプのCPUの真上に，クリップ・ソケットと呼ばれるアタッチメントをかぶせることでCPUの換装を実現しています。「どうせうちのパソコンはPentiumODPが刺さらないから……」とあきらめていた人は，要チェックの製品です。

一方，『VIPER Max Drive 586X』は，PC-9801Aeをはじめとする，Socket1～Socket3と呼ばれるタイプのCPU／ODPソケットを持った機種に対応した，CPUアクセラレータです。こちらは，多くのデスクトップ型PC-98シリーズをサポートした新製品です。

●VIPER POWER MULTi 586Cs2
発売予定：5月中旬
価格：45,800円
対応機種：NEC PC-9821Cs2

●VIPER POWER MULTi 586Ce2
発売予定：5月中旬
価格：45,800円
対応機種：NEC PC-9821Ce2

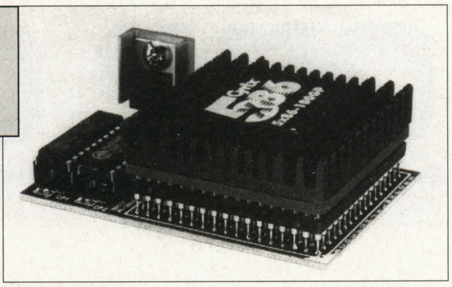
●VIPER POWER MULTi 586Ne
発売予定：6月上旬
価格：39,800円
対応機種：NEC PC-9821Ne/Ne2/Nd
PC-9801NS/A

●VIPER POWER MULTi 586NAT
発売予定：6月上旬
価格：39,800円
対応機種：EPSON PC-486NATシリーズ

●VIPER MAX Drive 586X
発売予定：4月中旬
価格：39,800円
対応機種：
EPSON PC-486MR/MU/MV/MS/HG/HX/RS
NEC PC-9801Ae/As2/Be/Bs/Xe
PC-9801BA3/BX3/BX4
PC-9821Ce/Cb2

充実した添付ソフトで簡単セットアップ
PK-586×4

問い合わせ先
アイ・オー・データ機器
☎0762-60-1024



アイ・オー・データ機器から発売されている『PK-586×4』は，Cyrix社の5x86-100MHzを使用した，4倍クロック動作のCPUアクセラレータ・ボードです。ODPソケットが使用可能な機種や，CPUソケットに換装することができる機種専用となっています。

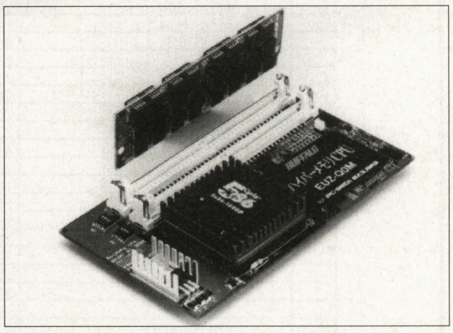
ベースクロックが20MHzの機種では80MHz，25MHzの機種なら100MHzで動作し，ライトバックキャッシュ機能もCPUボード，キャッシュコントローラの両者でサポートしているので，安定動作が望めます。

また，リターン・キーのみでOKのインストーラーや，IPL586コマンドによる，MS-DOS以外のアプリケーションでのCPUキャッシュの設定，CONFIG.SYSやAUTOEXEC.BATを書き換える必要のないREBOOTコマンドなど，添付ソフト類も充実しています。

●PK-586×4
価格：26,800円
対応機種：NEC PC-9801BX,BX2
（ODPソケット装着タイプ）
PC-9821Ae,Be
（ODPソケット装着タイプ）
PC-9801BA
（CPU交換タイプ）

CPU＋メモリで大幅なパワーアップを！
ハイパーメモリCPU　EUZ-Q0M

問い合わせ先
メルコ
☎052-619-1827



メルコから発売されている，『ハイパーメモリCPU　EUZ-Q0M』は，CPUボード上にメモリ・スロットを搭載した，PC-9801BX2，BA2用のCPUアクセラレータです。CPUにCyrix社の5x86-100MHzを使用し，メモリ・アクセスの倍速化，CPUの4倍速化を実現します。

PC-9801BX2，BA2には，標準で2基のメモリ・スロットが装備されており，BX2では2MB，BA2では4MBのメモリが実装済みですが，設計上11.6MBまでしか増設できませんでした。

『EUZ-Q0M』上には，2基のメモリスロットが搭載されており，このメモリスロットはメモリの制限を受けないので，64MBまで搭載可能となっています。これに，本体の11.6MBをあわせれば，合計75.6MBまでのメモリ増設が可能になるわけです。

もちろん，『EUZ-Q0M』に装着できるメモリは，同社のスタンダードなメモリEFB，EMF，EMF-P，EXBが使用可能なので，すでに装着されている本体のメモリの有効活用が可能です。また，『EUZ-Q0M』のメモリスロットに装着されたメモリへのアクセスは，本体に装着した場合の2倍に高速化されます。

CPU，メモリの両面からパワーアップできるため，ローコストで大幅なパワーアップが期待できる製品です。

●EUZ-QOM
対応機種：NEC PC-9801BX2，BA2
価格：29,800円

使用CPU：Cyrix　5X86-100
キャッシュ：16KB　ライトバック対応
対応OS：Windows3.1，Windows95，MS-DOS

インターネットで最新情報をつかめ！

今回紹介したアイ・オー・データ機器とメルコの製品情報は，インターネットのそれぞれのホームページにくわしい情報が掲載されています。

アイ・オー・データ機器やメルコだけでなく，最近では各メーカーが続々とホームページを開設しています。

インターネットの強みは，情報が直接メーカーから入ってくるので，常に最新かつくわしい情報を知ることができる点です。

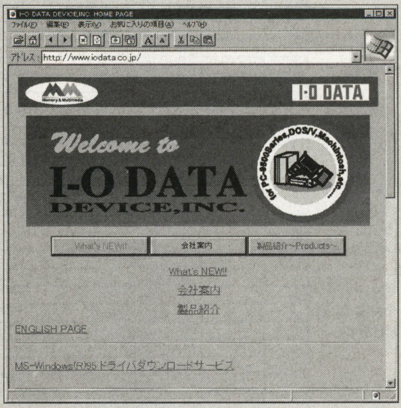
また，ホームページの中では，製品の情報だけでなく，各製品の最新ドライバやプレゼントの募集なども提供されていることもあるので，思わぬ得をするかも。

周辺機器の情報を探している人は，お店でカタログを集めるように，インターネットで情報をキャッチしてみましょう。

●アイ・オー・データ機器のホームページのURL
http://www.iodata.co.jp/

●メルコのホームページのURL
http://www.melcoinc.co.jp/

※“http://”以降の文字をWWWブラウザのアドレス（または場所）の部分に入力してください。



▲アイ・オー・データ機器のホームページ

ODP,CPUアクセラレータ最新情報

メーカー名	Win95対応	情報更新	型番	価格	装着後のCPU能力	問い合わせ先
インテル ○＝95対応 ・「S」は標準「K」は9821Xe,Xsタイプ ・数字は動作確認中	○		JBOXDX2ODP50	17,800円	IntelDX2-50MHz	Tel0120-86-8686
	○		JBOXDX2ODP66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	○		JBOXDX2ODPR50	17,800円	IntelDX2-50MHz	
	○		JBOXDX2ODPR66	19,800円	IntelDX2-66MHz	
	○		JBOXDX4ODP75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	○		JBOXDX4ODP100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	○		JBOXDX2ODPR75	21,800円	IntelDX4-75MHz	
	○		JBOXDX2ODPR100	27,800円	IntelDX4-100MHz	
	○		JBOXPODP5V63	36,800円	Pentium-63MHz	
	○		JBOXPODP5V83 Kタイプ	39,800円	Pentium-83MHz	
	○		JBOXPODP5V83 Sタイプ	39,800円	Pentium-83MHz	
メルコ ○＝95対応			EUA-T	29,800円～	AP, As:486-100MHz	Tel052-619-1827
	○		EUB-H0M	39,800円	Cx5X86-120MHz	
	○		EUB-Q0M	19,800円	BX:486-80MHz	
	○		EUD-Q0M	19,800円	DA:486-80MHz	
	○		EUF-H0M	29,800円	FA:486-96MHz	
			EUB-F	44,800円～	BX:486-90MHz	
			EUD-F	53,000円～	DA:486-90MHz	
	○		EUD-H0M	39,800円	Cx5X86-120MHz	
	○		EUZ-Q0M	29,800円	Cx5X86-100MHz	
			HAS-33TP	27,000円	586-100MHz	
			HAS-33TS	33,000円	486-100MHz	
			HFA-16HS	44,800円	486-96MHz	
			HFA-16QS	29,800円	486-64MHz	
	○		HBX-25TS	19,800円	486-75MHz	
			HBX-25W	24,800円		
			HDA-C20TJ	18,000円	DA:486-60MHz	
			HDA-20Q	24,800円	DA:486-80MHz	
			HDA-PC20WJ	19,800円	DA:486-40MHz	
			HRL-20TJ	43,000円	RL:486-60MHz	
			HRX-C12Q	38,000円	RX:486-48MHz	
			HRD-PC12T	24,800円	RX:486-36MHz	
			HCX-33TR	38,000円	486-100MHz	
	○		HNE-33T	19,800円	486-100MHz	
			HNE-25TS	14,800円	486-75MHz	
	○		HNS-33TJ	19,800円	486-100MHz	
	○		HNS-25TS	14,800円	486-75MHz	
	○		HNR-16TS	14,800円	486-60MHz	
	○		HND-25TS	14,800円	486-75MHz	
			HAV-33TJ	19,800円	486-100MHz	
アセットコア ○＝95対応 △＝確認中	○		VIPER Power MULTI VM-4	69,800円	3倍速DX4	Tel045-473-5261
	○		VIPER Power MULTI Ce-4	69,800円	3倍速DX4	
	○		VIPER Power MULTI VM-Cs2	52,800円	2倍速DX2	
	○		VIPER Power MULTI VM-Ce2	49,800円	2倍速DX2	
			VIPER X Type S	19,800円	486SXLC2	
			VIPER X Type P	14,800円	486SXLC2	
	△		VIPER Max Drive SUV100	69,800円	3倍速DX4	
	△		VIPER Max Drive SUV75	64,800円	3倍速DX4	
	○	5月中	VIPER Power MULTI 586-CS2	45,800円	Am5X86-133MHz	
	○	5月中	VIPER Power MULTI 586-Ce2	45,800円	Am5X86-100MHz	
	○		VIPER Power MULTI 586-CX	49,800円	Am5X86-100MHz	
	○		VIPER Power MULTI PNT-25	53,000円	Pentium-ODP63	
	○		VIPER Power MULTI PNT-33	55,800円	Pentium-ODP83	
	△		VIPER Max Drive 586 G	49,800円	Am5X86-100MHz	
	○	4月中	VIPER Max Drive 586-X	39,800円	Am5X86-133MHz(MAX)	
	△		VIPER Max Drive 586 S	49,800円	Am5X86-100MHz	
アイ・オー・データ機器 ○＝95対応 △＝95対応だが実用的ではない ▲95対応には要別オプション ×＝95非対応 ー＝本体が95非対応	○		PK-Nd50-L	19,800円	i486DX2-50MHz	Tel0762-60-1024
	○		PK-Nd75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	×		PK-NSA66/C-S	19,800円	Cx486DX2-V66	
	×		PK-NSA100-L	39,800円	Intel DX4-100MHz	
	○		PK-Ne75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	○		PK-Ne100-L	39,800円	Intel DX4-100MHz	
	×		PK-NXC40-S	19,800円	i486DX2-40MHz	
	×		PK-NXC75-L	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	×		PK-NSR75	29,800円	Intel DX4-75MHz	
	○	*	PK-586×3	26,800円	Pentium-75MHz	
	○	*	PK-586×4	26,800円	Cx5X86-100MHz	
	○		PK-Cx66-L	24,800円	i486DX2-66MHz	
	○		PK-Cx100-L	44,800円	Intel DX4-100MHz	
	―		PK-FM486	60,000円	40MHz	
	△		PK-A486BL75-L	42,800円	75MHz	
	△	*	PK-A486Cx80-A	29,800円	Cx486DX2-V80	
	△	*	PK-Cx486DR×2	19,800円	40MHz	
	―		PK-EP486D-L	17,000円	33MHz	
	△	*	PK-Cx486SR×2	29,800円	40MHz	
	×		PK-X486S50-L	24,800円	50MHz	
	―		PK-V486/87SW2-L	37,000円	20MHz	
	―		PK-VF486/87SW2-L	37,000円	25MHz	
	―		PK-VG486/87SW3-L	42,000円	33MHz	

みなさんが持っているパソコンの能力をアップさせる「ODP」(オーバー・ドライブ・プロセッサ)と「CPUアクセラレータ」の情報をパソコンの機種別にまとめました。

情報はコンパクトにまとめましたので，詳細は各自調べてください。各メーカーでは詳しい資料を用意していますので，ぜひ取り寄せて研究してみてください。

なお，CPUの能力をアップしても，メモリが少ないと真価は発揮してくれません。メモリは1MBあたり5,000円くらいしますが，これからのソフトはメモリが足りないとスムーズに動かないものが中心となります。

		インテル									
	機種名	JBOXDX2ODP50	JBOXDX2ODP66	JBOXDX2ODPR50	JBOXDX2ODPR66	JBOXDX4ODP75	JBOXDX4ODP100	JBOXDX4ODPR75	JBOXDX4ODPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83
エプソンダイレクト	AT-1500				●						
	AT-1500S				●				●		
	AT-3050				●				●	●	S
	AT-3550				●				●	●	S
コンパック	DESKPRO 33M				●						
	DESKPRO 4/25IS			●	●			●	●		
	DESKPRO 4/33I				●				●		
	DESKPRO 486/33M				●						
	DESKPRO 486S/16M	●									
	DESKPRO 486S/25M	●									
	DESKPRO XE450									●	
	DESKPRO XE466										S
	Portable 486,486c				●						
	PRESARIO 433				●				●		
	PROLINEA 4/25S	●				●					
	PROLINEA 4/33				●				●		
	PROLINEA 4/33S				●				●		
	PROLINEA 4/33S CDS				●				●		
	PROLINEA 450/3									●	S
	PROLINEA 466/3										S
	PROLINEA 466/4										S
	PROLINEA 466/4 CDS										S
	PROLINEA MT 4/33S				●				●		S
	PROLINEA MT 4/33S CDS				●				●		S
	PROLINEA MT 4/66								●		S
	PROLINEA MT4/66 CDS										S
	PROLINEA Net1 25S/33S				●				●		
	ProSignia 486/33				●						
	SYSTEMPRO/LT486DX/33				●						
	SYSTEMPRO/LT486SX/25			●							
デル	OptiPlex466/Le										S
物産デジタル	PCiN486D/33				●						
	PCiN486S/25	●									
松下	CF-V21 DB D/F/K	●									
	CF-V31 DB G/K,DS3		●				●				
東芝	J-3100 PV/2 433		●								S
	J-3100 PV/2 466										S
	J-3100 PV433		●								
日本DEC	DECpc425sxLP	●									
	DECpc433dxLP		●								
日本IBM	PS/55モデル5530-W	●									
	PS/55モデル5550-W	●									
	PS/55モデル5560-W1	●									
	PS/55モデル5580-W0	●									
	PS/Vモデル2405-W01	●									
	PS/Vモデル2405-WA		●								
	PS/Vモデル2406-W		●				●				

		インテル									メルコ																										アセットコア																アイ・オー・データ機器																						
	機種名	JBOXDX200DP50	JBOXDX200DP66	JBOXDX200DPR50	JBOXDX200DPR66	JBOXDX400DP75	JBOXDX400DP100	JBOXDX400DPR75	JBOXDX400DPR100	JBOXPODP5V63	JBOXPODP5V83	EUA-Tシリーズ	EUB-H0M	EUB-Q0M	EUD-H0M	EUD-Q0M	EUF-H0M	EUB-Fシリーズ	EUD-Fシリーズ	HAS-33TS	HFA-16HS	HFA-16QS	HBX-25TS	HBX-25W	HDA-C20TJ	HDA-20Q	HDA-PC20WJ	HRL-20TJ	HRX-C12Q	HRD-PC12T	HCX-33TR	HNE-33T	HNE-25TS	HNS-33TJ	HNS-25TS	HNR-16TS	HND-25TS	HAV-33TJ	PowerMULTIVM-4	PowerMULTICe4	PowerMULTIVM-Cs2	PowerMULTIVM-Ce2	XTypeS	XTypeP	MaxDriveSUV100	MaxDriveSUV75	PowerMULTI586-CS2	PowerMULTI586-Ce2	PowerMULTI586-CX	PowerMULTIPNT-25	PowerMULTIPNT-33	MaxDrive586G	MaxDrive586-X	MaxDrive586S	PK-Nd50-L	PK-Nd75-L	PK-NSA66/C-S	PK-NSA100-L	PK-NE75L	PK-Ne100L	PK-NXC40-S	PK-NXC75-L	PK-NSR75	PK-586×3	PK-586×4	PK-Cx66-L	PK-Cx100-L	PK-FM486	PK-A486BL75-L	PK-486Cx80-A	PK-Cx486DR×2	PK-EP486D-L	PK-Cx486SR×2	PK-X486S50-L	PK-V486/87SW2-L	PK-VF486/87SW2-L	PK-VG486/87SW3-L
NEC	PC-9801 model S1																																									●																																		
	PC-9801 model S2																																									●																																		
	PC-9801Ae																																																			●																								
	PC-9801As2																																																			●																								
	PC-9801BA							●					●	●				●																																															●												
	PC-9801BA2																		●																														●												●													
	PC-9801Be																																																			●																								
	PC-9801BS																																																			●																								
	PC-9801BA3						●				S									●																																●										●													
	PC-9801BS2		●																●																														●		●										●													
	PC-9801BX	●				●							●	●				●					●	●																										●			●											●												
	PC-9801BX2	●																					●	●																										●															●												
	PC-9801BX3		●				●				S									●																																●										●													
	PC-9801BX4																		●																																															●													
	PC-9801CS																																									●																																		
	PC-9801DA														●	●			●						●	●	●																	●																									●	●	●						
	PC-9801DS																																									●																														●				
	PC-9801DX																												●	●																																												●			
	PC-9801ES																																									●																														●				
	PC-9801EX																												●	●																																												●			
	PC-9801FA	●															●				●	●																																																							
	PC-9801FS																																									●																														●				
	PC-9801FX																																									●																														●				
	PC-9801GS																																									●																																		
	PC-9801NA																																																																												
	PC-9801NS/A																																	●	●																						●	●																			
	PC-9801NS/R																																			●																								●		●														
	PC-9801NX/C																																			●																								●	●															
	PC-9801RA																								●	●	●																	●																									●	●	●						
	PC-9801RA21/51														●	●			●																																																										
	PC-9801RS																																									●																														●				
	PC-9801RX																												●	●																																												●			
	PC-9801UX																												●																																													●			
	PC-9801VX																												●																																													●			
	PC-9801VX0/2/4																											●																																																	
	PC-9801XE																																																			●																								
	PC-9821Ae	●				●						●												●																										●														●												
	PC-9821Ap								●			●								●																														●												●													
	PC-9821Ap2								●		S																																																																		
	PC-9821As		●				●					●								●																														●												●													
	PC-9821As2		●				●				S									●																																																									
	PC-9821As3										S																																																●													
	PC-9821Be	●				●				●																																																						●	●												
	PC-9821Bp										S									●																																											●													
	PC-9821Bs		●								S									●																																											●													
	PC-9821Cb2																																																			●																								
	PC-9821Ce	●				●																																															●																								
	PC-9821Ce2シリーズ																																							●		●						●																													
	PC-9821Cs2シリーズ																																						●		●						●																														
	PC-9821Cx																														●																																		●	●										
	PC-9821Cx modelS2/S3																																																●																												
	PC-9821Nd																																				●																	●	●																					
	PC-9821Ne																															●	●																									●	●																	
	PC-9821Ne2																																				●																	●	●																					
	PC-9821Xe		●				●				K									●																																											●													
	PC-9821Xe10																		●																																																									
	PC-9821Xs						●				K																																																																	
	PC-98RL																											●																																								●		●						
	PC-H98model80																				●	●																																																							
	PC-H98model80/U80	●				●																																																																							
	PC-H98model90/U90	●				●																																																																							
エプソン	PC-286V																																																																										●		
	PC-286VE																																																																											●	
	PC-286VF																																																																											●	
	PC-286VG																																																																												●
	PC-386																																																																						●						
	PC-386G																																																																							●					
	PC-386GE																																									●																																		
	PC-386GS																																																																						●	●					
	PC-386M																																									●																																		
	PC-386P																																									●																																		
	PC-386S																																										●																												●					
	PC-386V																																										●																											●	●					
	PC-386VR																																									●																																		
	PC-486FE	●				●																		●																														●																							
	PC-486FR		●				●												●																														●																										
	PC-486GF	●				●															●	●																																																							
	PC-486GR	●				●																																														●																									
	PC-486GR Super							●																																											●																									
	PC-486GR+	●				●																																														●																									
	PC-486HG									●																																										●																								
	PC-486HX										S									●																																●																								
	PC-486MR		●				●				S																																									●																								
	PC-486MS										S																																									●																								
	PC-486MU		●				●				S																																									●																								
	PC-486MV										S																																									●																								
	PC-486NOTE AS																																													●																															
	PC-486NOTE ASC																																													●																															
	PC-486NOTE ASD																																													●																															
	PC-486NOTE ASX																																													●																															
	PC-486NOTE AU																																					●						●																																
	PC-486NOTE AUC																																					●						●																																
	PC-486NOTE AUX																																					●						●																																
	PC-486NOTE AV																																					●						●																																
	PC-486NOTE AVC																																					●						●																																
	PC-486NOTE AVX																																					●						●																																
	PC-486P	●				●																		●																										●																												
	PC-486RS										S																																									●																								
	PC-486SE	●				●																		●																														●																							
	PC-486SR		●				●																																											●																										
富士通	FM TOWNS II																																																																												
	FMV-425D	●	●			●	●			●	S																																																																	
	FMV-425sD2	●	●			●	●			●	S													●																																																				
	FMV-433D				●				●		S																																																								●										
	FMV-433sD2		●				●				S																																																																	
	FMV-450sD2		●			●	●			●	S																																																																	
	FMV-450sD3		●			●	●			●	S																																																																	
	FMV-466D								●		S																																																																	
	FMV-466D2						●				S																																																																	
	FMV-466D3						●				S																																																																	
	FMV-466D4										最終																																																																	

ベーマガ電脳市場

ここで紹介するセット商品や単品商品は，そのお店独自のオススメ商品です。価格等の変更や品切れの場合もありますので，電話で確認してから，ご購入ください。

注：ここに掲載されている特価は3月15日現在のものです。

コンピュータ・ショップ今月のお買い得商品ピックアップ

パソコンショップP&A秋葉原店

〒101 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
☎ 03-5294-7053

パソコン本体
富士通 FMV-DESKPOWER TE(FMV5DTE)
定価318,000円
CPU：Pentium120MHz，メモリ：16MB，HDD：1GB，CRT：15インチ，CD-ROM：4倍速
メモリ P&Aオリジナル 8MB2枚
オープンプライス 本体を32MBに増設
プリンタ キヤノン BJC-210J
定価 29,800円 プリンタ・ケーブルはサービス
モデム ヒューコム V34ESⅡ
定価 39,800円 28,800bps

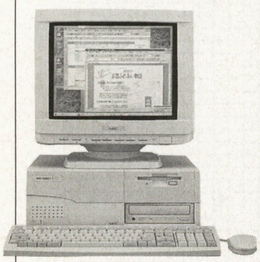
セット特価 288,000円

声 「インターネットで情報発信を」このキャッチフレーズのもと，スペシャルセットを組みました。Windows環境は各種ソフトウエアを快適に使うためにはやはりメモリは32MB必要です。そして，各プロバイダーが使用しているヒューコムのモデムをセット，各ホームページの印刷には強力なキヤノンのプリンタを使用。メインマシンはソフトが大量にインストール済み，かっこいいミニタワー，とても速いビデオカード「ダイヤモンドステル64」をつんだ富士通のFMV-DESKPOWER TEです。ベーマガ読者のために本当にお買い得セットを組みました。

ビットマップ

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40
☎ 0492-83-0455

パソコン本体
NEC 98MATE ValueStar(PC-9821V12/S5RA)



定価 288,000円
CPU：Pentium120MHz，メモリ：16MB，HDD：850MB，CRT：15インチ一体型，CD-ROM：4倍速
プリンタ
エプソン MJ-500C
定価 49,800円
プリンタ・ケーブル
定価 3,800円

セット特価 239,000円

OTTO(オット)

〒103 東京都中央区日本橋2-9-1
☎ 03-3272-0098

パソコン本体
日本IBM ThinkPad 530CS2605-1FC
オープン価格
CPU：486DX2-50MHz，メモリ：4MB，HDD：540MB，CRT：8.4インチ・デュアルスキャンSTNカラー液晶
メモリ
KSG 8MB
オープン価格

※写真は530CS2605-DFK

セット特価 147,000円

声 カバンに入れて持ち歩くには最適なマシンです。メモリは12MBに増設してありますので，Windows95を導入しても快適です。

ツクモインターネット館

〒101 東京都千代田区外神田1-9-9
☎ 03-3253-4199

パソコン本体
日本IBM Aptiva775 2168-S55
オープン価格
CPU：133MHz，メモリ：16MB，HDD：1.6GB，CRT：17インチ，CD-ROM：4倍速
メモリ 12PIN8MB×2
MOロジテック LMO-450H
定価 95,000円
プリンタキヤノン BJC-410J
定価 59,800円
スキャナエプソン GT-8500Win
定価 99,800円
ボード類アダプテック AHA2940
定価 41,000円

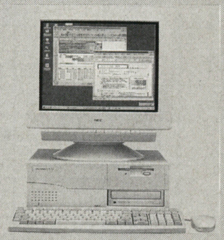
セット特価 595,000円

声 IBMのDSPチップがマルチメディアをより楽しくしてくれます。このセットでカラオケからインターネットまでひととおり楽しめます。

ツクモインターネット館

〒101 東京都千代田区外神田1-9-9
☎ 03-3253-4199

パソコン本体
NEC 98MATE ValueStar(PC-9821V13/S5RB)
定価 328,000円
CPU：Pentium133MHz，メモリ：16MB，HDD：850MB，CD-ROM：4倍速，CRT：15インチ一体型



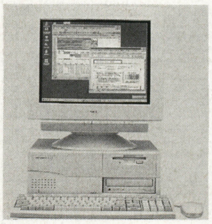
プリンタ キヤノン BJC-400J
定価 59,800円
モデム 28,800 bps対応モデム

セット特価 280,000円

声 人気のバリュースターのセットです。ワープロと表計算ソフトが入っているのでプリンタがあれば出力もOK! カラーにも対応します。モデムもセットでインターネットを体験することもできます。

ユニオンコンピューターネットワーク

〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14
☎ 078-644-5954



パソコン本体
NEC PC-9821V13/S7RA
定価 378,000円
CPU：Pentium133MHz，メモリ：16MB，HDD：850MB，CD-ROM：4倍速，CRT：17インチ一体型
メモリ アイ・オーデータ機器 NF-SIMXA-8M×2
定価 85,000円
HDD ロジテックSHD-BA2000U
MO アイ・オー・データ機器 BM-MO23OF-L
定価 69,800円
プリンタ EPSON MJ-500C
定価 49,800円
スキャナ EPSON GT-5000WINP
定価 59,800円

セット特価 443,800円

声　当店では何でも格安で販売しています。一度，お電話ください。驚きますよ。

パシフィックレンタル　中古パソコン販売センター

☎03-3733-1441

パソコン本体
NEC PC-9801DS/U2(中古品)
CPU：386SX16MHz，メモリ：640KB(最大14.6MB増設可能)，FDD：3.5インチ2HDX2，FM3和音，SSG3和音，スピーカ内蔵，オーディオ出力端子，拡張4スロット内蔵

ディスプレイ　14インチCRT(中古品)
定価　358,000円

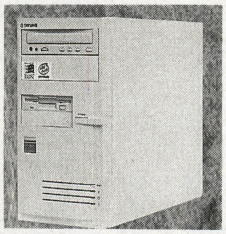
セット特価　28,000円

声　初めてパソコンを買う人はもちろん，すでに持っている人にはセカンド・パソコンとしておすすめ。あとはソフトさえあればワープロ・表計算，そしてゲームなどが楽しめる32ビットのPC-98！さらに14インチ・カラーディスプレイ付きで，ポケットマネーで気軽に買える「超」お買い得品です。

当店は在庫常時1,000台を超え，「今後も優良な中古品をご提供させていただきます。また最新中古情報を24時間アクセスOKのパソコン通信(03-3733-1433)で提供しています。

ツクモインターネット館

〒101　東京都千代田区外神田1-9-9
☎ 03-3253-4199

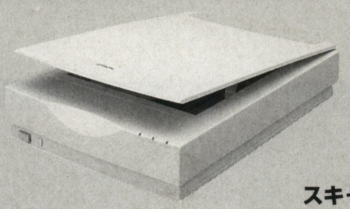


パソコン本体
ツクモ　TS-MT51 66/12CD6
CPU：Pentium166MHz，メモリ：16MB，HDD：1.2GB，CD-ROM：6倍速
オープン価格

特価　268,000円

パソコンショップP&A秋葉原店

〒101 東京都千代田区外神田3-14-6　恵光ビル5F
☎　03-5294-7053



スキャナ
エプソン　GT-5000WINS
定価59,800円　SCSIボードが必要，別売
特価　42,500円

ビットマップ

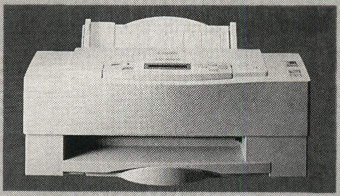
〒350-02　埼玉県坂戸市清水町46-40
☎ 0492-83-0455

パソコン本体
富士通 FMV-DESKPOWER SE(FMV5DSE51)
定価　298,000円
CPU：Pentium120MHz，メモリ：16MB，HDD：1GB，CRT：15インチ，CD-ROM：4倍速，28,800bpsFAXモデム付き

特価　228,000円

ビットマップ

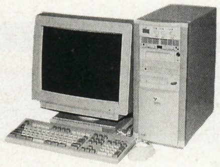
〒350-02　埼玉県坂戸市清水町46-40
☎ 0492-83-0455



プリンタ　キヤノン　BJC-610JV
定価　69,800円
特価　55,800円

ＯＴＴＯ(オット)

〒103　東京都中央区日本橋2-9-1
☎ 03-3272-0098



パソコン本体
OTTOオリジナル ACCESS95-160
オープン価格
CPU：Pentium160MHz，メモリ：32MB，HDD：1.2G，CD-ROM：6倍速，28,800bpsモデム
特価　298,000円

声　OTTOオリジナル・ブランドACCESSシリーズは，希望により，さまざまな組み合わせも可能です。予算にあわせて，相談にのりますので，気軽にお電話ください。

サンマックス

〒259-13 神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル1F
☎ 0463-75-5240

SCSIボード
ロジテック　LHA15H
特価　2,000円

声　パソコンをはじめてみたい人，買い換えたい人，処分したい人，サンマックスへ気軽にお電話ください。

わけのわからないパソコン用語に憤っている読者の声を結集
新コーナー連載開始と投稿募集のお知らせ

①パソコン用語日本語化大作戦コーナー

今，この文章はマイクロソフト社のワードというとても使いやすいワープロ・ソフトで書いていますが，今月のOFで採用された川崎泰治君の意見を受けて，使われている言葉の意味を説明できるか，挑戦してみました。

まず説明「ヘルプ」機能を開いて「トピックの検索」を選びました。

トピックって何？とまず挫折。「キーワード」は何とかわかりますが「アンサー　ウィザード」なんていうことばはふだん使いませんよね。

そこで！！！

「パソコン用語日本語化大作戦」の宣戦を布告します。

インターネット→電子情報網，アクセラレータ・ボード→高速化基板，こんな感じでもいいですし，インストール→移筍登録(かえってわかりにくいか･･･)など，読者のみなさんの機知と英知に富んだ翻訳語を，綴じ込みハガキや普通のハガキに書いてお寄せください。採用者には何かを差し上げる予定です。たくさん集まったら辞書を作ることも予定しています。

②こんな日本語あるか！！！コーナー

Windowsなどを操作していると，突然エラーメッセージが出て，「YesかNo」かを聞かれてドギマギしたことがありませんか？

編集部でもある人がパソコン通信がつながらないと，2日間もパソコンの前に座っていました。「相手がずっと話し中だ！！」とカンカン。

原因は「通信で使う電話番号を入力してください」というソフトのメッセージでした。

通信で使う電話番号として影さんは(あっ言っちゃった)自分の電話番号をそこに入力していたのです。これは「通信する相手の電話番号」ということだったのです。

確かに通信で使う電話番号という文章は正しいのですが，影さんが間違えるのもしかたがないことです。パソコン上のトラブルの多くが説明不足から発生しているようです。みなさんの体験談や失敗談を具体的に書いて，「こんな日本語あるか！！！」コーナーにどしどし送ってください。

宛先は**〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部　それぞれの係**です。

Information インフォメーションキャッチアップ Catch Up

パソコン

フットワーク軽快！新携帯カラーノート

●98NOTE Aileシリーズ

NECから携帯派にうれしいノート・パソコン『98NOTE Aile（エール）』シリーズが登場しました。

同製品はPentiumを搭載するノート・パソコンとしては，業界最軽量の1kg台を実現。ディスプレイ方式とメモリ容量が異なる次のような機種が用意されています。

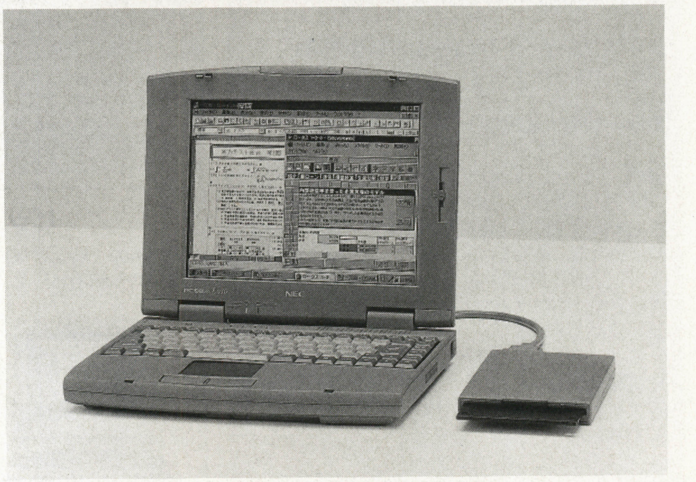
◆『PC-9821La7／D5』（価格298,000円）
CPU：Pentium-75MHz
メモリ：8Mバイト
HDD：540Mバイト
ディスプレイ：8.4インチDSTNカラー液晶

◆『PC-9821La10／5』（価格358,000円）
CPU：Pentium-100MHz
メモリ：8Mバイト
HDD：540Mバイト
ディスプレイ：9.5インチTFTカラー液晶

◆『PC-9821La10／8』（価格438,000円）
CPU：Pentium-100MHz
メモリ：16Mバイト
HDD：810Mバイト
ディスプレイ：9.5インチTFTカラー液晶

本体重量は1.6～1.9kg。B5ファイル・サイズで厚さも39mmしかないため，外出先への携帯利用に最適です。

また，全モデルにWindows95をはじめ，ワープロ・ソフトと表計算ソフトがインストール済み。『一太郎Ver6.3／R.1 for Windows（一太郎7へのフリー・パス・キャンペーン対象）＋Lotus1-2-3 Windows95対応版』をインストールしたモデル，もしくは『Microsoft Word＋Excel for Windows95』をインストールしたモデルを用意しており，購入後すぐに利用することができます。



■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800（大阪）
NECパソコン情報FAXサービス
☎03-3552-9801（東京）
☎06-304-9821（大阪）

全国164店のコジマからユーザーへ

●Axcelシリーズ

家電量販店のコジマは，米国パッカード・ベルとの提携第3弾として，Pentium搭載の新型オールインワン・パソコン『Axcel（アクセル）P120CD／65』と『AxcelP120CD／67』を発売しました。

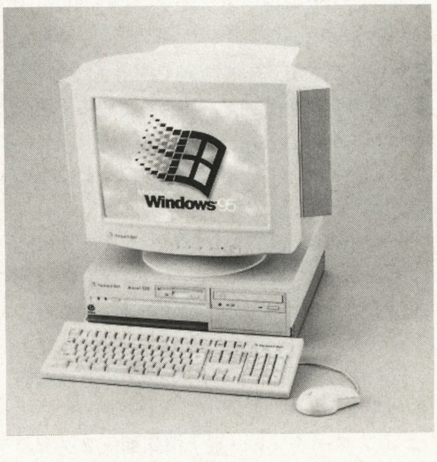
AxcelP120CD／65は，旧機種『AxcelP100CD／16Ⅱ』の後継機として登場。CPUをPentium-100MHzから120MHzに強化し，ディスプレイ・サイズも14インチから15インチに拡大。機能を大幅に強化しながら，価格は10,000円のアップにおさえた228,000円という低価格を実現しています。また，AxcelP120CD／67はディスプレイ・サイズが17インチで，価格は258,000円です。

両機種ともWindows95を快適に操作できる16Mバイトのメモリを標準搭載。HDDは1.2Gバイトの大容量で，たくさんのソフトをインストールすることができます。また，このHDDにはWindows95をはじめ，統合ソフト『MS-Works 95』，ワープロ・ソフト『一太郎Ver6.3／R.1 for Windows』（一太郎7へのフリー・パス・キャンペーン対象）など，多彩なソフト全23種がインストール済みです。

通信機能としては28,800bpsの高速FAXモデムを標準搭載し，通信ソフト『ニフティ・マネージャー』や『インターネット・カメレオンVer4.01C』を使用して，誰もが手軽に，ニフティサーブやインターネットにアクセスできます。

なお同製品は，全国164店のコジマで独占販売中です。購入を希望する人は，コジマまたはパッカード・ベルまでお問い合わせください。

■問い合わせ先
（株）コジマ
☎0286-27-7756
パッカード・ベル・日本事務所
☎0120-009035



東芝，BREZZAの新モデルを発売！

●**BREZZAシリーズ**

2月26日，東芝は同社のオールインワン・パソコン『BREZZA（ブレッツァ）』シリーズに，新製品1機種2モデルを追加発売しました。

◆**『BREZZA 5120CI』（価格298,000円）**

CPUにPentium-120MHzを採用し，16Mバイトのメモリと850MバイトのHDDを搭載。また，ワープロ・ソフト『Word95』と表計算ソフト『Excel95』がインストール済みで，本格的なビジネスにもすぐに活用できます。

◆**『BREZZA 5100CI』（価格228,000円）**

CPUにPentium-100MHzを採用し，8Mバイトのメモリと，統合ソフト『Works95』がインストール済みの850MバイトのHDDを搭載。機能を強化しながら，従来と同価格を実現しています。

両製品とも4倍速CD-ROMドライブ，15インチ・ディスプレイ，ステレオ・スピーカなどが付属し，購入後すぐに使用することができます。また，高速28,800bpsのFAXモデムカードを内蔵するとともに，オンラインで簡単にインターネット・プロバイダーへの入会手続きができる『いきなりインターネット』を搭載。プロバイダーとオンライン契約するだけで，世界中のワールド・ワイド・ウェブ・サーバへ接続することができます。

さらにWindows95の操作性を向上させた109キーボードを採用し，ゲームパッドも標準装備。人気キャラクター“ソニック”が活躍するゲームソフト『Sonic CD』を含む20種類以上のWindows95対応ソフトが付属するなど，Windows95に最適な環境を実現しています。

■問い合わせ先
（株）東芝
パソコン事業部
☎03-3457-2930

三菱のホームユース・パソコン第2弾

●**apricot MS540シリーズ**

『apricot（アプリコット）MS540』（価格オープン・プライス）は，三菱電機のオールインワン・パソコンの新製品。同社のホームユース向けの第2弾として登場し，次の3モデルがラインナップされています。

◆**『apricot MS540モデルX』**

CPUにPentium-133MHzを採用し，16MバイトのEDOメモリと，1.2GバイトのHDDを搭載。インターネット機能，本格ビジネス・ソフトの搭載に加え，『てきぱき家計簿Windowsマム』，『マジックシアター』がインストール済みの家族向けモデル。15インチ・ディスプレイが付属しています。

◆**『apricot MS540モデルSX』**

CPUにPentium-133MHzを採用し，16MバイトのEDOメモリと，1.2GバイトのHDDを搭載。インターネット機能と本格ビジネス・ソフトを搭載したハイ・スペック・モデルで，15インチ・ディスプレイ，高速グラフィック・アクセラレータVision968，ダイアトーン・スピーカなどが付属しています。

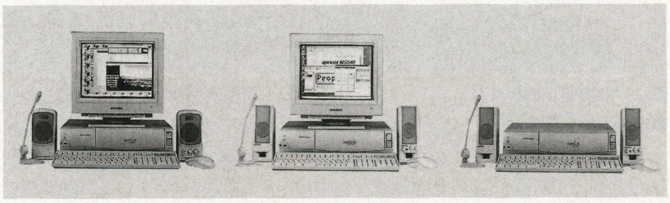
◆**『apricot MS540モデルBX』**

モデルSXのディスプレイなしモデル。17インチ・ディスプレイなどとの組み合わせが可能です。

以上の全モデルが4倍速CD-ROMドライブと，28,800bpsの高速FAXモデムを標準装備。また，ワープロ・ソフト『Word95』と，表計算ソフト『Excel95』がインストール済みです。

なお三菱電機は，apricot MS540の発売と同時に，ユーザー・サポートの強化を発表しました。4月1日より，従来のサービスにくわえ，土，日，祝日も電話での問い合わせにこたえてくれます。

■問い合わせ先
三菱パーソナルコンピュータ・インフォメーションセンター
☎0120-172399



周辺機器

世界品質の マルチスキャン・ディスプレイ

●**MicroScanシリーズ**

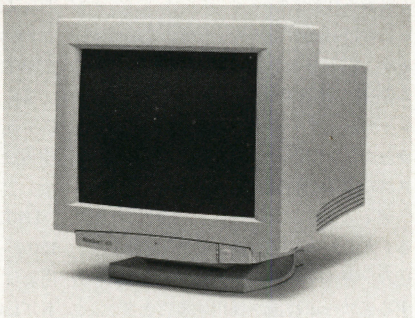
アイ・オー・データ機器は，ADI製のマルチスキャン・ディスプレイ『MicroScan（マイクロ・スキャン）』シリーズの販売を開始しました。

世界5大ディスプレイ・メーカーの一つであるADIは，40か国以上で製品提供，サポート活動を行なっており，その品質の高さには定評があります。

今回登場したのは，15インチサイズの『MS-4V／15N』（価格54,800円）と，17インチサイズの『MS-5V／17N』（価格84,800円）の2機種。どちらもPC-98シリーズ，DOS／Vパソコン，Macintoshでの使用が可能です（Macintoshでの利用にはオプションの変換アダプタが必要）。

水平周波数は24～65kHz，垂直周波数は50～100Hzまでに対応し，最大1,280×1,024ドットの表示が可能。出荷時には10種類の表示モードがプリセットされており，ユーザーも4種類の表示モードを登録することができます。

もちろん，Windows95のプラグ&プレイに対応。ブラウン管は0.28mmドットピッチ，低反射ノングレア処理で，目の疲労をおさえながら，美しい画像を得ることができます。



■問い合わせ先
（株）アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎0762-60-1024

キミのPentiumマシンを パワーアップ！

●**PentiumODP**

米インテル社は，Pentiumの処理速度を飛躍的にアップするCPUアップグレード製品『PentiumODP（オーバー・ドライブ・プロセッサ）』を発表しました。

今回発表されたのは『120／133MHz版』，『125MHz版』，『150MHz版』，『166MHz版』の4種類のPentiumODP。これらをPentium搭載マシンに装着すれば，各種ソフトの動作速度を大幅にアップすることができます。また，ゲームやビデオなど，高速処理を必要とするマルチメディア関係のソフトも快適に利用できます。

たとえば，『120／133MHz版Pentium ODP』をPentium-60MHzマシンに装着すると，一般的なソフトの動作速度が最高で97%向上します（この場合ODPは120MHzで動作）。これによりパソコンのレスポンスが高まり，動画やグラフィックスもきめ細かく，なめらかに表示できるようになります。

なおPentiumODPは，現在米国で順次発売中。日本でも近日中に発売されるとのことです。

■PentiumODP主な仕様

●**『120／133MHz版PentiumODP』**（Pentium-60MHzまたは66MHz搭載マシンに装着）価格：399ドル

●**『125MHz版PentiumODP』**（Pentium-75MHzに装着）価格：399ドル

●**『150MHz版PentiumODP』**（Pentium-90MHzに装着）価格：499ドル，発売時期：5月を予定

●**『166MHz版PentiumODP』**（Pentium-100MHzに装着）価格：679ドル，発売時期：5月を予定

※価格と発売時期は米国におけるものです。

収納性，携帯性にすぐれた 小型カラー・インクジェット・プリンタ

●PICTY100L

『PICTY（ピクティ）100L』（価格39,800円）は，小型軽量化と求めやすい価格を同時に実現した，うれしいカラー・インクジェット・プリンタです。

本体は幅310×奥行き65×高さ149mmとコンパクトで，本棚や机の引きだしへ収納が可能で，重量も約2kgと軽量。また，A4用紙で約100枚の印刷が可能なバッテリ・パック（価格6,500円）をオプションで用意しているので，外出先で印刷作業をすることもできます。

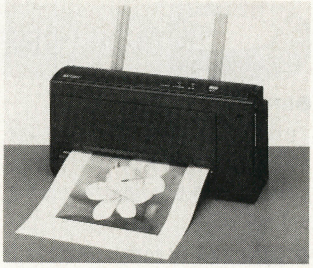
もちろん印字品質は高く，300dpiのフルカラー印刷が可能。自動的に色調整を行ない最適なカラー印刷処理を実現する“ColorSmart機能”により，文字や写真などが混在した文書を手軽に鮮やかに印刷することができます。

■PICTY100L主な仕様

印字方式：インクジェット方式
解像度　モノクロ：600×300dpi
　　　　カラー：300×300dpi
印刷速度：220文字／秒（高速モード）
バッファ・サイズ：16kバイト
対応用紙：B5，A4，ハガキ，OHPなど
給紙方式：オート・シート・フィーダーにより，普通紙30枚，OHP20枚などが可能

■問い合わせ先

NECパソコンインフォメーションセンター



☎03-3452-8000（東京）
☎06-943-9800（大阪）

カード1枚でサウンド機能とFAXモデム機能を増設できる！

●Phone Blaster 288 Full Duplex Speaker Phone PnP for DOS／V

マルチタスクのマルチメディア通信を，1枚のカードで実現する『Phone Blaster（フォン・ブラスター）』。同製品がWindows95とプラグ＆プレイに対応し，『Phone Blaster 288 Full Duplex Speaker Phone PnP for DOS／V』（価格38,800円）として新たに登場しました。

Phone Blasterは，サウンド・カードの定番『Sound Blaster（サウンド・ブラスター）16』と，28,800bpsのFAXモデムを合体させた，まったく新しい“テレフォニー・サウンド・カード”。これ1枚を装着すれば，サウンド機能に加え，ボイスメール，FAXメールなど通常の電話とFAXが持つほとんどの機能をパソコンに増設することができます。

今回登場した新製品は，Windows95とプラグ＆プレイに対応したことにより，装着と使用がより簡単に。また，新機能“ノイズ・キャンセラー・フル・デュプレックス・スピーカ・フォン”により，受話器なしでの会話も実現。クリアな音声での会話が，パソコンの前に座るだけで可能というわけです。

■Phone Blaster 288 Full Duplex Speaker Phone PnP for DOS ／V 動作環境

パソコン：486DX以上のCPUを搭載するDOS／Vパソコン
対応OS：Windows95またはWindows 3.1＋DOS 5.0／V以上
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上を推奨）
HDD：15Mバイト以上の空き容量
装着スロット：フル・サイズ16bitISAスロット（290mm）

■問い合わせ先

クリエイティブメディア（株）
☎03-3256-5577

120Mバイトの大容量フロッピー・ディスク登場

●LS-120ディスケット
●LS-120ドライブ

現在のフロッピー・ディスクの80倍以上の容量，120Mバイトの大記憶容量をもつ次世代フロッピー・ディスク『LS-120ディスケット』（価格2,200円）が発表されました。

このLS-120ディスケットは，コンパック，松下寿電子工業，住友スリーエムの3社で共同開発され，その製造にはレーザー・サーボ・オプティカル・トラッキング技術と，フロッピー・ディスクの磁気記録技術が使われています。

ディスクの表面にグルーブと呼ばれるトラック・パターンをレーザーで書き込み，光ヘッドで正確にトラッキングする光サーボ技術を採用することで，トラック密度を今までの約19倍にアップ。また，ゾーンビット記録方式により，ディスクの内周と外周の記録密度を均一化し，フォーマット後で120Mバイトの記録容量を可能にしています。

1枚のLS-120ディスケットには，一般的な文書なら7,000枚以上，インターネットのホームページなら100ページ以上を保存することができます。

また，このLS-120ディスケットに対応するドライブ装置『LS-120ドライブ』（価格29,000円）も同時に発表されました。

LS-120ドライブの最大の特徴は，LS-120ディスケットに対応するとともに，従来のフロッピー・ディスク（720kバイト／1.44Mバイト）との互換性もある点。“読みだし＆書き込み”も高速で，従来のフロッピー・ディスクを3倍の速さで，LS-120ディスケットなら5倍の速さで読みだし＆書き込みが可能です。

なお，LS-120ディスケットは住友スリーエムから，LS-120ドライブはコンパックから，それぞれ5月の発売を予定しています。魅力の大きい新メディアに，ぜひ注目してください。

■LS-120ディスケット主な仕様

ディスク・サイズ：3.5インチ
記憶容量：150Mバイト
フォーマット容量：120Mバイト
バイト／セクタ：512

■LS-120ドライブ主な仕様

転送速度：ディスク：400〜665kバイト／s
サスティン：265〜480Kバイト／s
バースト：4.0Mバイト／s
シークタイム：70ms（平均）
ドライブ回転：720rpm

■LS-120ディスケット問い合わせ先

住友スリーエム（株）
☎03-3709-8111

■LS-120ドライブ問い合わせ先

コンパック　カスタマーセンター
☎0120-101589

SCSIモデル世界初！ 8倍速CD-ROMドライブ

●8PLEXシリーズ

プレクスターから8倍速CD-ROMドライブ『8PLEX』シリーズが登場しました。

同製品には外付け型と内蔵型の2機種があり，それぞれにSCSIボードが付属するモデルが用意されています。

8倍速の高速データ転送（1,200kバイト／s）により，膨大なデータも快適に処理。また，プラグ＆プレイに完全対応し，めんどうなセットアップなしで，すぐに使用することができます。

■8PLEXシリーズ価格一覧

●外付け型

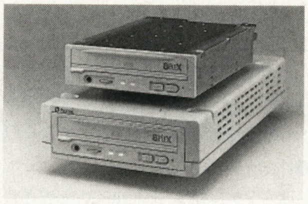
『PX-85CS／T0』（49,800円）
『PX-85CS／PCI』（79,800円）
※PCI SCSIボード・セットモデル
『PX-85CS／ISA』（64,800円）
※ISA SCSIボード・セットモデル
『PX-85CS／NP』（65,800円）
※PCMCIA SCSIカード・セットモデル

●内蔵型

『PX-83CS／T0』（44,800円）
『PX-83CS／PCI』（74,800円）
※PCI SCSIボード・セットモデル
『PX-83CS／ISA』（58,800円）
※ISA SCSIボード・セットモデル

■8PLEXシリーズ主な仕様

インターフェース：SCSI-Ⅱ
データ転送
Sustained：1,200kバイト／s
Burst：10.0Mバイト／s（最大）
データバッファ：256kバイト



アクセス・タイム：115ms
シークタイム：95ms

■問い合わせ先

プレクスター（株）
周辺機器部第1課
☎03-3847-8281

ソフト

パソコン通信ファンは注目！

Catch Up!

●EmTerm 95パッケージ

3月16日に発売された『EmTerm（エム・ターム）95パッケージ』（価格7,800円）は，Windows95完全対応のパソコン通信ソフト。主に次のような特徴を持っています。

◆『安定した高速通信』

Win32マルチ・スレッドを利用した独特の通信方式により，非常に高速に動作します。大量のメッセージを読んでいるときも軽快にスクロールし，イライラすることはありません。

◆『高機能エディタを内蔵』

禁則文字の指定，無制限UNDO＆REDO，OLE2ドラッグ＆ドロップなどをそなえた，高機能なエディタを内蔵しています。

◆『LHAファイルの解凍機能』

LHAの書庫ファイルをダウンロードすると，自動的に解凍してくれます。しかも，解凍したファイルのフォルダを，自動表示させることも可能です。

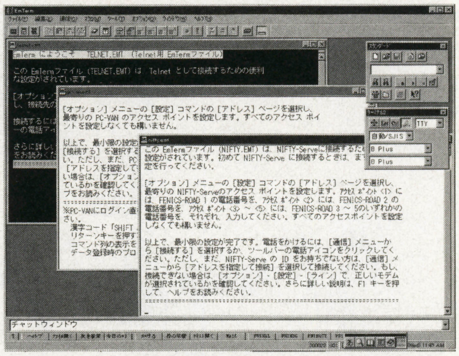
◆『初心者にも安心』

主要な通信ネット（ASCII-NET，PC-VAN，CompuServe，NIFTY-Serveなど）用のEmTermファイルを標準装備しています。そのため，初心者でもすぐにパソコン通信をはじめることができます。

■EmTerm 95パッケージ動作環境

パソコン：Windows95またはWindows NT 3.51が動作するパソコン

※インストールにはCD-ROMドライブが必要



■問い合わせ先

（有）エムソフト

☎0298-50-3131

新しい日本語文章構成ソフト

Catch Up!

●作文名人 Ver.1.0

『作文名人（さくぶんめいと）Ver.1.0』（価格8,700円）は，ワープロ・ソフト『一太郎』，『Word』，『OASYS／Win』にアドインして，文章を校正しながら文章の書きかたも学べる，新しい日本語文章校正ソフトです。

作成した文章上で校正を実行すると，誤りを指摘するだけでなく，なぜそれが誤りなのか，どのように直せばよいのかを親切な解説で指導してくれます。

また，校正の基準は一つではなく，「正確な言葉で書いているか」，「簡潔・明快に書いているか」，「構成を明快に書いているか」，「事実と意見を区別して書いているか」の四つの視点からチェックが可能。さらに，チェックされた部分を音声で再生し，不自然な言いまわしや，論理的に正しくない文を確認することもできます。

■作文名人 Ver.1.0必要動作環境

パソコン：i486SX以上のCPUを搭載するWindows95が動作するパソコン

※インストールにはCD-ROMドライブが必要

メモリ：10Mバイト以上（12Mバイト以上を推奨）

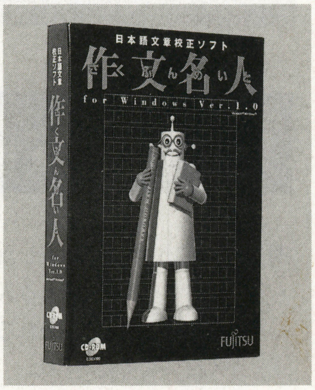
HDD：12Mバイト以上の空き容量

サウンド・ボード：Sound Blaster16，または互換ボード

■問い合わせ先

富士通ミドルウェア（株）

☎045-471-0282



自分だけのデジタル写真集を作ろう！

Catch Up!

●デジタルフォトサロン

富士写真フイルムは，手軽にデジタル写真集を作成できるソフト『デジタルフォトサロン』（価格11,800円）を発売しました。同製品には，次の三つの機能があります。

◆「デジタルフォトファイル」：FD，MO，フォトCDなどに記録された静止画やイラスト・データを管理するデータベース

◆「デジタルフォトサロン」：デジタルフォトファイルに登録した画像データを使って，パソコン上で仮想写真展を体験

◆「デジタルフォトアルバム」：デジタルフォトファイルに登録した画像データで，デジタル写真集を作成・出力

これらの機能により，「画像コレクションを簡単に管理，検索したい」，「オリジナルのデジタル写真集を作ってみたい」，「自分の作品を展示できたら……」といった希望をすべて実現することができます。写真やイラストを趣味とするパソコン・ユーザーは，ぜひ注目してください。

■デジタルフォトサロン必要動作環境

パソコン：80486-25MHz以上のCPUを搭載するWindows 3.1またはWindows95が動作するパソコン

※インストールにはCD-ROMドライブが必要

メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上を推奨）

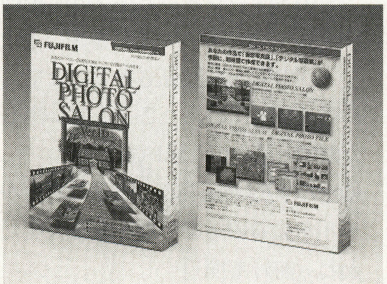
HDD：12Mバイト以上の空き容量

ディスプレイ：640×480ドット32,000色以上の表示能力（1,677万色を推奨）

■問い合わせ先

富士写真フイルム（株）

☎03-3406-2013



Windows95対応の32bitグラフィック・ソフト

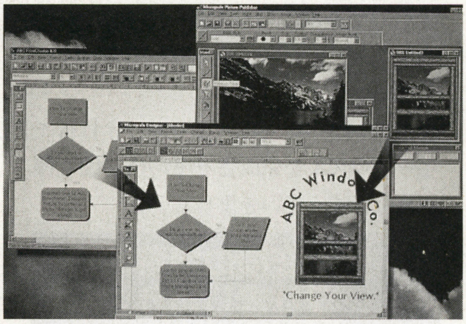
Catch Up!

●ABC Graphics Suite

『ABC Graphics Suite（エービーシー・グラフィックス・スイート）』（価格58,000円）は，Windows95およびWindows NT対応の32bitグラフィックス・ソフト。「ドローイング」，「ペインティング・イメージ編集」，「ビジネスで使用するチャートや各種グラフィック」，「クリップアート管理」，「3Dのアプリケーション」などをワン・パッケージにおさめています。

グラフィックス・ソフトとしての機能はもちろん高く，ホビー・ユーザーからプロのデザイナーまで，幅広いニーズに対応することができます。また，著作権フリーのクリップアート20,000点以上，フォトイメージ7,500点以上，ビジネス・チャートやグラフィックス・シンボル2,000点以上を収録。さらに250以上のフォントも収録しているため，これらを利用することで，誰でも簡単に効果的なグラフィックを作成することができます。

なお，ABC Graphics Suiteは，4月末の発売を予定しているとのことです。くわしい発売時期については，マイクログラフィックスまでお問い合わせください。



■問い合わせ先

マイクログラフィックス（株）

☎03-5379-3130

PC-FXのソフトが誰でも作れてしまう

PC-FX ゲームアクセラレータ講座

PC-FXGAプログラミング日記
其ノ五 「複数のモデルに変換をかけた」の巻

今回は「キューブパズル」っぽくしよう!

みなさん，こんにちは。いよいよ新学期，新年度がはじまりましたね。これから新しい学校や職場に入る人は，どんどん交遊関係を広げていかれることでしょう。がんばってくださいね。

さて，今月はキューブパズルを作るという目標に向かって，特定の面を選択して，それを回転させる方法を考えましょう。

このイメージとしては，以前流行った「ルービックキューブ」で遊ぶときに，キューブの側面を回転させることで，各面の色を揃えていったことを思い出していただければいいと思います。

ゆきちゃん「前回の，任意の角度からモデルを見るのって，なかなか大変だったわね（前号参照)」

健太君「うん。でも，ああいうふうに回転ができるようにしたら，ずいぶん3Dのグラフィックスらしくなってきたんじゃないかな」

ゆきちゃん「そうね。じゃあ，今日はキューブパズルを完成させるのに必要な機能を付け加えていきましょうか」

回転変換の順番は守りましょう

2人が相談した結果，まずは27個の小キューブ（本当は，中心にある一つは不要なので，26個あれば十分ですけど）の各面を回転させることに挑戦するようです。

健太君「とりあえず，面指定の方法はおいといて，キューブの側面を回転させるにはどうしたらいいかを考えよう」

ゆきちゃん「でも，割合簡単にできるんじゃないの？27個の小キューブそれぞれに角度の配列を三つ用意して，x軸回り，y軸回り，z軸回りに何度回転したかを合計しておけばいいでしょ?」

健太君「いやいや，そんなに簡単じゃないぞ。だってさ，x軸回りに90度回転してからy軸回りに90度回転するのと，y軸回り，x軸回りの順で90度ずつ回転するのとでは，結果が違うものになるんだよ」

そうですね。**第1図**を見てください。回転変換は，かける順番が異なると，違う結果になる可能性があるので，回転させる順番もちゃんと守らないといけないのです。

回転変換の情報を保存する

健太君「こんな感じでプログラムが作れるんじゃないかな。まず，x軸の正の方向にある面を回転するなら1，負の方向になる面を回転するなら2，y軸の正の方向の面を回転するなら3，というように，それぞれの回転に，その種類を表す番号をつけよう。それを回転の順番に応じて配列に格納しておくんだ」

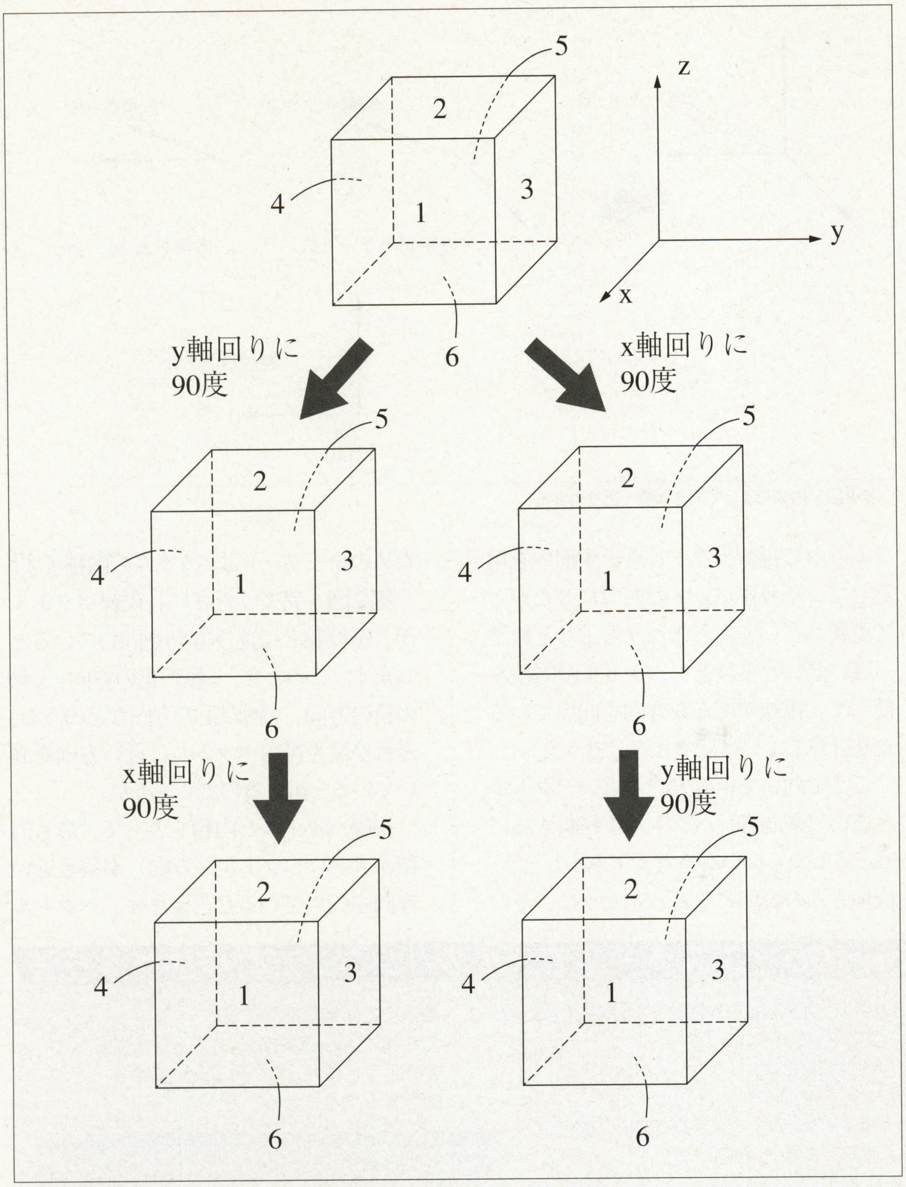
ゆきちゃん「ああ，なるほど。それで，画面に表示するときには，小キューブそれぞれに，適当な回転を順番にかけてあげるわけね」

健太君「そういうこと。そのためには小キューブが回転面にあるかどうかを判定する方法が必要になるなあ。たとえば番号1の変換のときは，x軸の負の面にある小キューブは回転されちゃいけないから」

ゆきちゃん「だったら，27個の座標の配列を用意したらいいんじゃない。それで現在の小キューブの位置を表しておいて，回転をかけたら，それも変更するのよ。小キューブが回転面になければ，回転する必要はないってことで，無視してしまえばいいし」

ここで，2人の言っていることを具体的にわかりやすく説明しましょう。27個の小キューブをルービックキューブのように配置するには，最初に一つキューブのモデルをFarlDumpTriangleListなどの関数でダンプしておき，これに平行移動をかけることで適当な位置に移動して表示します。

前回までは，その平行移動量の情報をshiftという配列に入れておき，この内容は変更する必要はありませんでした。なぜならば，前回までのプログラムでは，小キューブの最初の位置は一定で，表示する角度が変わると，すべてのキューブ



《第1図》回転の順番がちがうと結果も異なる

に同じような回転をかけていたので，この最初の位置を変える必要がなかったのです。

ところが，今回はキューブの側面を回転させていくうちに，小キューブの位置がどんどん変わります。では，前回とは違って，回転して位置が変わったキューブに対して，現在位置を変更すればいいのでしょうか。

残念ながら，それだけではうまくいきません。おわかりのように，キューブの側面を回転させると，そこにある小キューブの位置だけが変わるのではなくて，小キューブに回転がかかるので，現在どのような方向を向いているのかも保存しておかないといけないのです。

しかし，各キューブの位置と角度を管理するのでは，手間が増えてしまいます。そこで2人が考えたのが，ユーザーが行なった回転変換の情報を保存しておいて，描画するたびにそれを施す，という方法です。

このようにすることで，小キューブの初期の位置のみを配列に格納しておけば，正しく回転が行なえるのです。もちろん，回転変換をかけるのに，若干の時間がかかるようになりますが，実際に**プログラムリスト1**を実行していただければ，それほど遅くもないことがわかるでしょう。

パッド操作の約束をきめる

健太君「だいたいのプログラムの流れはできてきたから，きちんと仕様をきめておこう」

ゆきちゃん「まず，どうしても必要な変数とか配列を確認しましょうよ。一つ目は，小キューブの最初の位置を表す配列shiftね。これは前回も使っていた配列だから，そのまま使えそうだわ」

健太君「それから，ユーザーがかけた側面の回転変換の情報が必要だね。これも配列に入れておけば大丈夫かな。さっき言ったみたいに，x軸の正の方向にある側面を回転させたのなら1，というふうに回転の種類を表す番号をきめておいて，int型の配列に順番に格納しておけばいいよね」

ゆきちゃん「あとは，パッドの操作についても考えなきゃね」

健太君「じゃあ，キューブ全体を回転させたいときは，ボタン1を押しながら十字キーで回転することにしよう。それから回転面を選びたいときはボタン2を押しながら，十字キーで回転させる面を選ぶ。そのとき手をパッドから離しても面が選択されているように，トリガリング処理のされたKD_TRGを使うことにしよう」

ゆきちゃん「それなら，その選択された面を回転させるにはボタン3を押すというのでいいかしら」

主要な変数・配列とパッド操作については大体きまったようですね。しかし，2人とも，なにか大切なことを忘れていませんか?

健太君「ところで，面を選択するって一口に言うけど，どうやって選択するのがいいのかな？」

ゆきちゃん「そんなの簡単じゃない。十字キーの右が押されたら，右のほうにある・・・・・つまりx軸の正の方向にある・・・・面を選択するということにすればいいんじゃない。それが，上や下でも同じだし」

健太君「いやいや，そんなに甘くないよ。そんな選びかたじゃ画面の手前とか奥にある面が選べないじゃないか」

ゆきちゃん「だから，そういう面を選びたければ，キューブ全体を回転させて，それが右とか上とかにくるようにすればいいでしょ？」

健太君「そうだけど，全体を回転させると，ユーザーから見て右にある面っていうのを判定する必要があるよね。それを

どうするのさ？」

ゆきちゃん「ああ，なるほど……。そうよね。いつでもx軸が左から右に向かっているわけじゃないのよね」

ユーザーから見た「方向」を検出する

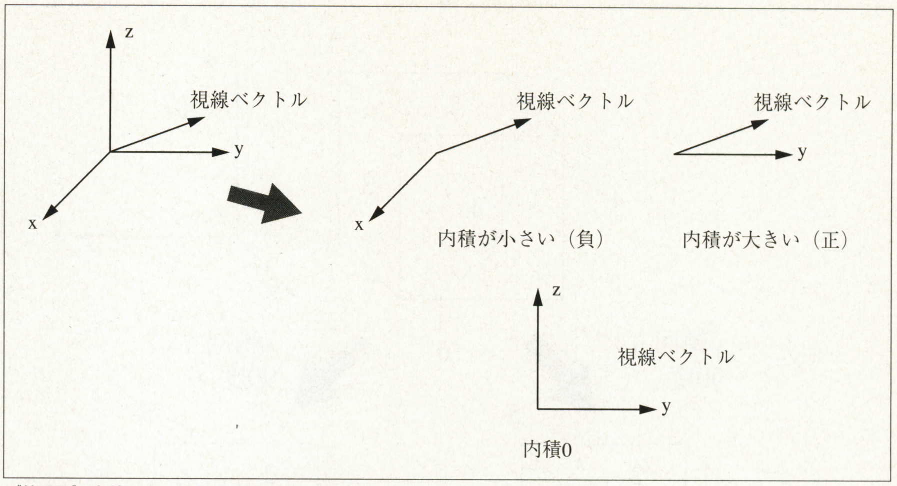
なんとか大切なことに気がついた2人ですが，解決策はすぐには浮かばないようで，結局，指導役の板垣さんのところに聞きにいってしまいました。

健太君「板垣さん，前回やったみたいに全体を任意の角度から眺められるようにすると，座標軸がグルグル回転するので，たとえばユーザーが右に見える面を回したいと思っても，その面がどれなのかわからないんですよ」

板さん「つまり，ユーザーの目に見えるとおりに，右の側面とか上の側面とかを判定したいってわけだね」

ゆきちゃん「そうなんです」

板さん「せっかく任意の角度から見られるように変更したんだから，それを利用したらいいんじゃないかな。今はプログラムの中で視線ベクトルを表す配列を用意して，それをパッドの入力にしたがって更新しているんだよね。ちょっと数学っぽい話になるけど，ベクトルの内積を使って，視線がどんな方向を向いているかを計算していけばできると思うよ」



《第2図》内積によって向きの遠・近がわかる

ここで向いている方向が近いベクトルと遠い（逆向き）ベクトルを判断するにはどうしたらいいかを考えてみましょう。板垣さんの説明にもあったように，そのためのキーワードはベクトルの**内積**です。

第2図を見てください。視線ベクトルが，座標軸とは違う方向を向いているとします。このとき，x軸の正の方向，x軸の負の方向，y軸の正の方向などのうち，どれが最も視線ベクトルに近い方向を向いていると言えるのでしょうか。

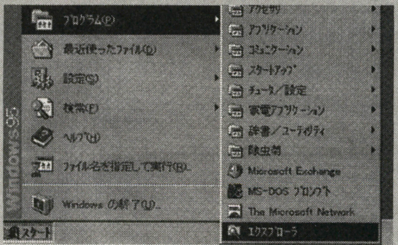
視線ベクトルと内積をとって，最も内積が大きいベクトル（方向）が最も近い方向を向いていると言えます。ベクトル

Windows95インストールモデルのパソコンで動作させる方法

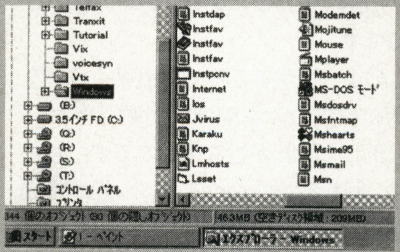
Windows95がインストールされている98モデルでは，そのままではDOS状態でCD-ROMがうまく動かないため，困っている人もいるはずです。

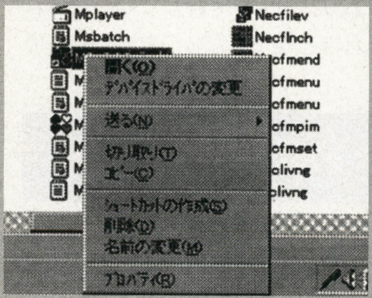
以下の手順で作業してください。
使用している「MS-DOSモード」はWin95ユーザーには便利な機能なので，参考になるでしょう。

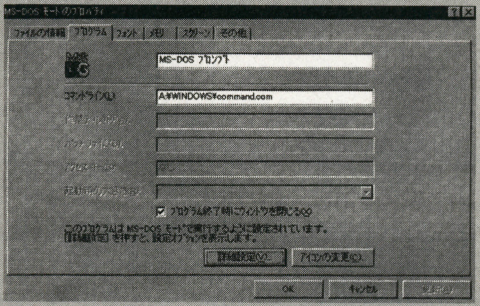
① Win95を起動する
② エクスプローラを起動する（画面1）
③ Windowsホルダの中の「MS-DOSモード」（画面2）を左クリックして選択し，右クリックするとメニューが開くので（画面3），一番下のプロパティーを選んでクリックする。
④「MS-DOSモードのプロパティ」が開くので（画面4）「プログラム」を選び，下にある「詳細設定」ボタンをクリックする。
⑤「プログラムの詳細設定」（画面5）が開いたら「新しいMS-DOS設定を指定する」を選び，下の「MS-DOSモード用CONFIG.SYSファイル」のところには

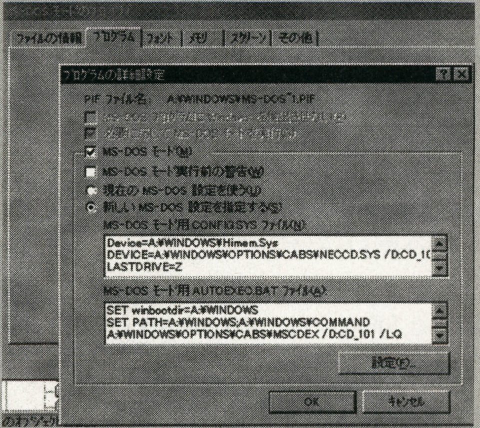


DEVICE=A:¥WINDOWS¥OPTIONS¥CABS¥NECCD.SYS /D:CD_101
LASTDRIVE=Z
の2行を追加する。
「MS-DOSモード用AUTOEXEC.BATファイル」のところには
A:¥WINDOWS¥OPTIONS¥CABS¥MSCDEX /D:CD_101 /L:Q
を追加する。
⑥ 正確に入力したかを確認したら，「設定」をクリックし，以降は「OK」を選んでいくと作業は終了する。
⑦ これでMS-DOSから立ち上げる選択もできるようになり，CD-ROMもDOSモードで動作するようになる。









(x, y, z）と（u,v,w）の内積は次の式で与えられます。

x×u+y×v+z×w

このように書くと難しそうに感じてしまう人もいるかもしれませんが，今回のプログラムでは，各座標軸の正の方向または負の方向との内積を計算すればいいので，もう少し簡単になります。

たとえばx軸の正の方向を表すベクトルは（1,0,0）ですし，z軸の負の方向を表すベクトルは（0,0,−1）ですから，視線ベクトルを（u,v,w）とすると，それらとの内積はuまたは−wのようになります。

つまり，内積計算をするのに，いちいち二つのベクトルの対応する各成分を掛けて足し合わせなくても，視線ベクトルの成分をとりだしてしまえばいいのです。このような考えかたで作成したのが関数FindSameです。この関数について少々詳しく説明しましょう。

FindSameでは同じ方向を向いている座標軸の方向を求めたいので，最初に内積の最大値を表す変数maxinnerにとても小さい値を入れておきます。

557行から565行のforループは各座標軸の正の方向と，引数として与えられたベクトルuの内積を計算して，それがmax innerよりも大きければ，その座標軸の方向を変数maxindexに保存し，max innerをこの内積で置き換えます。

同様のことを566行から574行でも行ない，最終的にmaxindexには，引数として受け取ったベクトルuに最も近い方向を向いている座標軸の番号が入っています。座標軸の番号はプログラム・リストの9行から18行のコメントに書いてありますので，参考にしてください。

ちょっと改良しよう

健太君「やっと見通しが立ってきたね。あとは，実際にプログラムを作るだけだ」

ゆきちゃん「でも，今までのアイデアの

「PC－FXGA　GMAKERスタータキットプラス」の仕様速報

近日発売が予定されている「GMAKERスタータキットプラス」に用意されるファイル一覧が発表になったのでお知らせします。

Ⅰ：SCSIドライバ・CDエミュレータ

GMAKERスタータキットでは，メモリ上および，PIOを使用してのプログラムの実行環境を提供しましたが，プラスではSCSIドライバがつくのでSCSIによる実環境が用意されます。

CDエミュレータを使用することにより，ハードディスク上にCD-ROMのデータを仮想的に配置し，エミュレーションを行なうことができ，PC-FX用のCD-ROMプログラムの開発が可能になります。

Ⅱ：アセンブラ

GMAKERスタータキットでは，C言語による開発環境を提供しましたが，プラスではアセンブラを含めたプログラム開発ができる環境を提供します。より高速なプログラムの作成が可能になります。

また，アセンブラを使用するにあたって，PC-FXのCPUであるV810のマニュアルも同梱されます。

Ⅲ：ライブラリ

①SCSIライブラリ

SCSIを制御するライブラリが提供されます。

②マウスライブラリ

パッド以外に，マウスによる入力装置の制御ライブラリが提供されます。

Ⅳ：グラフィックエディタ（Windows用ツール）

FXGA上の各グラフィック表示デバイスのデータを作成するツールが提供されます。

このツールはBMPおよびHuC6270/72/73で使用するビットマップ・イメージの作成，加工，画像変換をサポートします。

■実装機能の概要

・各種ビットマップイメージのインポート／エクスポート

C6270BG 16/256色

C6270スプライト　16/256色

C6272外部ブロック4/16/256/64K/16M色

C6272内部ドット4/16/256/64k/16M色

C6273テクスチャ

512index,13C6/14C5/15C4/16C3ﾓｰﾄﾞ

Windows　Bitmap 16/256/16M色

・ズーム機能付きドットエディタ

MDI(multi　Document　Interface)採用により，複数の画像データを同時に編集できます。

16倍まで拡大表示可能なドット・エディット画面を提供。同一ファイルに複数の表示ウィンドウを提供しますので，ズーム画面と実寸画面の2画面を使って作業ができます。

矩形範囲指定，指定範囲のカット＆コピー，ペースト機能の提供。

指定した色で点を打つ，直線を描く，塗りつぶし矩形を描く技能の提供。

各描画ツールの切り替えはツールパレット上のボタンを押すことでスムーズに選択できます。

描画色は左右二つのマウスボタンそれぞれに割り振ることができます。描画色のサンプル部分をダブルクリックすることでカラー・パレットから任意の描画色を選択することができます。

・256色ディスプレイ環境への対応

256色ディスプレイ環境であっても快適に16M色画像の編集ができる環境が提供されます。描画アルゴリズムの最適化によりスムーズなスクロールと使用メモリの軽減を実現。

486sx/33と8MBのメモリ環境でも十分な速度で動作します。

・カラーパレットエディタ

512色以下のインデックス・パレットを使用する画像では，パレットを編集できるエディタが用意されます。

64K,16M色画像では，Windowsの標準カラー・ダイアログ相当の機能が提供されます。

YUV/RGBいずれの色空間モデルにも対応します。

・減色機能&RGB-ICモード間の相互変換

それぞれの画像形式に対応した最適なパレット・コードを自動生成し，画像変換ができます。

前バージョンのBMPtoAIDの機能も内含しています。

・AIDMERGE機能

AIDMERGEのタグファイル作成機能とAIDファイルの合成ができます。前バージョンAIDMERGEの機能です。

・クロマキー色（透明色）対応

HuC627x用画像ではクロマキー色が存在しますので，クロマキー色を画像中に割り当てるための機能が提供されます。現在これに対する実装方法は検討中です。

・実機出力

現在編集中の画像データのスナップ・ショットをFXGA経由で出力する機能です。

Ⅴ：サンプルプログラム

①MIXPLAYのサンプル(SCSI,HuC6271)

GMAKERスタータキットで提供されている，MIXPLAY.EXEが，SCSIドライバを使用したソース付きサンプル・プログラムとしてつきます。これを参考にすれば，プログラムのオープニング・アニメーションなどを作成できるようになります。

②PSGのサンプル

簡易MML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）を使用してPSGの作成を行なえる環境が提供されます。これにより，BGMなどの作成ができるようになります。

③画像表示のサンプル（HuC6270，HuC6272）

カラーパレット機能を使用したBG,SPを表示するサンプル・プログラムが提供されます

※この記事の仕様は開発中のものです。仕様変更されることがあります。

他に，いくつか付け加えたい機能があるんだけど」

健太君「たとえば?」

ゆきちゃん「たとえば，キューブの側面を回転させるときに，ただ90度回転させると，一瞬で回転してしまって味気ないでしょ。だから，回転するときはアニメーションにしたほうがいいと思うの」

健太君「ああ，そうか。確かにボタン3を押した瞬間に画面が変わってしまうのは面白くないし，わかりにくくもあるね。じゃあさ，90度回転をいくつかの**フレーム**に分けて表示しよう」

ゆきちゃん「フレーム数はとりあえず適当に設定しましょうか。100フレームくらいでいいかしら？（**リスト1**の44行目)」

健太君「いいんじゃないかな。それから選択されている面があるかどうかを表すフラグ（変数sel）と，どの面が選択されているかを表す変数（変数arrow）が必要だね」

ゆきちゃん「選ばれている面はフラッシュ描画をして，目立つようにしたいわ」

夢が膨らんでいく2人ですが，できあがったプログラムはどのようになっているのでしょうか？

それでは，**リスト1**を順に説明していきましょう。

1行～18行

見てのとおり，コメントです。プログラムの中にもコメントを入れてありますので，そちらも参照してください。

41行

CROSSというマクロを定義します。これは十字キーが押されているかを判定するのに利用します。

157行

配列rotationには，ユーザーが行なった側面の回転の番号が格納されています。

158行

いままでに何回の回転が行なわれたかを表す変数rotation_numを宣言しています。

164行

現在のアニメーションが何フレーム目なのかを表す変数anim_frameの宣言です。これがFRAMESに等しくなるまで少しずつ回転をしていくことでアニメーションにしています。

216行

変数arrowには，現在選択されている面の番号（ここでは十字キーに対応します）が格納されています。これが0でなければ選択されている面があるので，210行以降のループを回るたびに選択されている面があるかどうかを表す変数selを反転させます。これによって，ループを回るたびにフラッシュ描画を「する」「しない」が切り替わり，チカチカと光って見えるのです。

221行～224行

まず小キューブの初期位置まで移動します。

231行

今までに行なわれた回転を各小キューブにかけます。

259行～288行

もし選択されている面があれば，そのときの十字キーの方向に対応する面の内積を計算することで求めて，これをフラッシュ描画します。

312行～338行

十字キーの入力に応じて，対応する適当な方向を求めます。上（下）が押されていた場合は，視線上向きベクトルと同じ（違う）向きの座標軸を求め，右（左）が押されている場合は，視線上向きベクトルと視線ベクトルの外積を計算し，これと同じ（違う）向きの座標軸を求めます。

343行～351行

実際に側面の回転を行ないます。ただし，回転変換は関数RotateFacetで行なうので，ここでは変数anim_frameに適当な値を設定しておくだけにします。

578行～648行

小キューブをユーザーの行なった操作にしたがって適当な位置まで回転させます。回転変換は，たとえばx軸の正の方向にある面を回す場合には，小キューブのうちでx座標（移動量）が正のものを回転し，そうでないものには何もしない，というふうにして行なっています。618行からは同様にして，座標軸の負の方向にある面を回す場合を扱っています。

649行～745行

アニメーションをかける場合の回転変換をかけます。配列rotationに格納されている回転のうち，もっとも最近のものだけアニメーションをすればいいので，647行から657行で回転する角度を計算し，これを徐々に増やしていくことで，90度回転を100フレームに分けて表示します。ただし，anim_frameは最初に348行でFRAMES（ここでは100）に初期化され，1フレームが終わるたびに減らされていきます。これは651行から663行での角度の計算を簡単に行なうための便宜的な約束ですので，特にこうしなくてはいけない理由などはありません。

来月はさらに工夫を

今回はユーザーの行なった回転の履歴を保存しておいて，それを描画の度に施すということを解説してきました。このようにすると，一度行なった回転を取り消す（アンドゥといいます）こともできます。プログラミングのちょうどよい練習になると思いますので，挑戦してみてはいかがでしょうか。

さて，今回まででキューブパズルとしての形はできてきましたから，次回はこれにもっと改良を加えていくことにしましょう。次回はいろいろな話題を扱うことになると思いますので，ご期待ください。

《リスト1》パッドの操作で視野が変わるプログラム・リスト

```
1	/*
2	使い方
3	
4	ボタン1を押しながら十字キーで回転をする.
5	ボタン2を押しながら十字キーで回転面を選ぶ.
6	回転面がフラッシュしている状態でボタン3を押すと実際に回転する.
7	*/
8	
9	/*
10	プログラム作成上のコメント
11	
12	座標軸は0・・・x軸の正の部分
13	1・・・y軸の正の部分
14	2・・・z軸の正の部分
15	3・・・x軸の負の部分
16	4・・・y軸の負の部分
17	5・・・z軸の負の部分 と表す約束にした.
18	*/
19	
20	#include <system.h>
21	#include <v93.h>
22	#include <nt.h>
23	#include <farl.h>
24	
25	/* 三角形の面の数 */
26	#define FACET_NUM   (12)
27	
28	/* 小さいキューブの数 */
29	#define CUBE_NUM   (27)
30	
31	/* キューブの大きさ */
32	#define HALF_LEN   0.2
33	#define LEN        0.4
```

```
/* 座標軸を表すためのマクロ */
#define X        0
#define Y        1
#define Z        2

/* 十字キー */
#define CROSS      (KP_up ¦ KP_down ¦ KP_right ¦ KP_left)

/* 回転アニメーションのフレーム数 */
#define FRAMES     100

/* 関数プロトタイプ */
void Initialize(void);
void TransformCoord(void);
void UpdateEye(unsigned int pad_dat);
"void CopyVector(float u[3], float v[3]);"
"void PlusVector(float u[3], float v[3], float w[3]);"
"void MinusVector(float u[3], float v[3], float w[3]);"
void NormalizeVector(float u[3]);
"void CrossProduct(float u[3], float v[3], float w[3]);"
"void LinearVector(float u[3], float a, float v[3], float b, float w[3]);"
"void OrthogonalizeVector(float u[3], float v[3], float w[3]);"
"void TransformUp(float sa, float ca, float sb, float cb, float tmpup[3]);"
int  FindSame(float u[3]);
void RotateFacet(int j);
float sqrt(float a);

/* 三角形の面の定義 */
float cube_vert[FACET_NUM*3][3] ={
"{-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"

"{HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"

"{HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"

"{HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"

"{HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"

"{-HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"

"{-HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"

"{-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"

"{-HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"

"{HALF_LEN, HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, HALF_LEN, HALF_LEN},"

"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"

"{HALF_LEN, -HALF_LEN, HALF_LEN},"
"{-HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN},"
"{HALF_LEN, -HALF_LEN, -HALF_LEN}"
};

/* 面の法線ベクトル */
float cube_fnor[FACET_NUM][3] = {
"{0.0, 0.0, 1.0}, {0.0, 0.0, 1.0}, {1.0, 0.0, 0.0},"
"{1.0, 0.0, 0.0}, {0.0, 0.0, -1.0}, {0.0, 0.0, -1.0},"
"{-1.0, 0.0, 0.0}, {-1.0, 0.0, 0.0}, {0.0, 1.0, 0.0},"
"{0.0, 1.0, 0.0}, {0.0, -1.0, 0.0}, {0.0, -1.0, 0.0}"
};

/* 面の色 */
unsigned short cube_fcol[FACET_NUM] =
"{0x0801, 0x0801, 0x0802, 0x0802,"
"0x0804, 0x0804, 0x0805, 0x0805,"
"0x0806, 0x0806, 0x0807, 0x0807};"

/* 光の方向 */
"float lightdir[3] = {0.433012, 0.75, 0.5};"

/* 各キューブの初期位置 */
float shift[CUBE_NUM][3] = {
"{0.0, 0.0, 0.0}, {LEN, 0.0, 0.0}, {LEN, LEN, 0.0},"
"{0.0, LEN, 0.0}, {-LEN, LEN, 0.0}, {-LEN, 0.0, 0.0},"
"{-LEN, -LEN, 0.0}, {0.0, -LEN, 0.0}, {LEN, -LEN, 0.0},"

"{0.0, 0.0, LEN}, {LEN, 0.0, LEN}, {LEN, LEN, LEN},"
"{0.0, LEN, LEN}, {-LEN, LEN, LEN}, {-LEN, 0.0, LEN},"
"{-LEN, -LEN, LEN}, {0.0, -LEN, LEN}, {LEN, -LEN, LEN},"

"{0.0, 0.0, -LEN}, {LEN, 0.0, -LEN}, {LEN, LEN, -LEN},"
"{0.0, LEN, -LEN}, {-LEN, LEN, -LEN}, {-LEN, 0.0, -LEN},"
"{-LEN, -LEN, -LEN}, {0.0, -LEN, -LEN}, {LEN, -LEN, -LEN}"
};

/*
up   : 視線上向きベクトル，
eye  : 視線ベクトル，
upeye : up と eye の外積
*/
"float   up[3] = {0.0, 1.0, 0.0}, eye[3] = {0.0, 0.0, - 1.0},"
"upeye[3] = {- 1.0, 0.0, 0.0};"

/* それぞれのベクトルに最も近い座標軸のインデックスを保存 */
"int    upnear = X, upeyenear = Z;"

/* 回転の履歴を保存する配列 */
int    rotation[256];
int    rotation_num = 0;

/* 各キューブの位置を保存する二次元配列 */
float  location[CUBE_NUM][3];

/* 現在のアニメーションのフレーム */
int    anim_frame;

/* HuC6261 にセットするカラーパレット */
extern unsigned short i6c3yuv_col[];

void main(void)
{
short        vert[64][3];
short        fnor[64][3];
unsigned short cube_buf[1024];
unsigned short m[9];
int          cube_cnt;
"int          i, j, cnt;"
unsigned short my_cube_fcol[FACET_NUM];
int          index;
"char         sel, arrow;"

/* システムの初期化 */
Initialize();

/* バックグラウンドの色をきちんと描くため */
FarlSwapWindow();

/* 基本となるキューブの作成 */
for(i = 0; i < FACET_NUM; i++)
{
vert[i * 3 + 0][0] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 0][0] );
vert[i * 3 + 0][1] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 0][1] );
vert[i * 3 + 0][2] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 0][2] );

vert[i * 3 + 1][0] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 1][0] );
vert[i * 3 + 1][1] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 1][1] );
vert[i * 3 + 1][2] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 1][2] );

vert[i * 3 + 2][0] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 2][0] );
vert[i * 3 + 2][1] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 2][1] );
vert[i * 3 + 2][2] = FarlFix1015( cube_vert[i * 3 + 2][2] );

fnor[i][0] = FarlFix1015( cube_fnor[i][0] );
fnor[i][1] = FarlFix1015( cube_fnor[i][1] );
fnor[i][2] = FarlFix1015( cube_fnor[i][2] );
}

/* 基本となるキューブをダンプする */
"cube_cnt = FarlDumpTriangleList(FARL_GTYPE_FCFN, FACET_NUM,"
"(unsigned short *)vert,"
"(unsigned short *) fnor,"
"cube_fcol, 0, cube_buf);"

while(1)
{
/* もし，ある面が選択されていたら */
if(arrow != 0)
sel = !sel;
else
sel = 0;

/* 移動量を初期位置で初期化 */
for(j = 0; j < CUBE_NUM; j++)
for(i = X; i <= Z; i++)
location[j][i] = shift[j][i];

/* 座標変換の行列を作成する */
for(j = 0; j < CUBE_NUM; j++)
{
FarlSetUnitMatrix187();
/* 初期位置への移動 */
"FarlTranslate4x4M187(FarlFix187(location[j][0]),"
"FarlFix187(location[j][1]),"
FarlFix187(location[j][2]));
FarlCopyDstToSrc();

/* 今までの回転の履歴に従って各面を回転する */
RotateFacet(j);

/* 視線ベクトルを z 軸に合わせる変換 */
TransformCoord();

/* z   軸の負の部分に移動 */
"FarlTranslate4x4M187(0, 0, FarlFix187(-1.0));"
FarlCopyDstToSrc();
FarlPerseZ4x4M187(FarlFix187(-0.5));
FarlCopyDstToObj();

/* Normal Matrix 設定 */
FarlCopyDstToMem3x3(m);
for(i = 0; i < 9; i++)
m[i] = (m[i] & 0x8000) ¦ ((m[i] << 8) & 0x7FFF);
FarlSetTENrmMatrix(m);

/* 選択された面をフラッシュする部分
(とりあえずフラッシュは最初オフにしておく) */
FarlSetPEControlReg(0);

/* 面が選択されていれば */
if(sel != 0)
{
/* 現在の視線に対して最も適した上下左右の方向を設定 */
switch(arrow)
{
case 1:
index = upnear;
break;
case 2:
index = (upnear + 3) % 6;
break;
case 3:
index = upeyenear;
break;
case 4:
index = (upeyenear + 3) % 6;
break;
}

if(index <= Z) /* 座標軸の正の方向なら */
{
if(location[j][index] > 0.0)
FarlSetPEControlReg(FARL_PE_FLSH_I);
}
else /* 座標軸の負の方向なら */
{
if(location[j][index - 3] < 0.0)
FarlSetPEControlReg(FARL_PE_FLSH_I);
}
}

/* 描画コマンドを書き込む */
for(i = 0; i < cube_cnt; i++)
{
FarlWriteFifoH(cube_buf[i]);
}
}

/* 描画の結果が見えるように */
FarlSwapWindow();

/* マウスの状態をとってくる */
get_pad();

if(pad00.KD_DAT & KP_1) /* ボタン 1 が押されていたら視線の移動 */
{
if(pad00.KD_DAT & CROSS) /* 十字キーが押されていたら   */
UpdateEye(pad00.KD_DAT); /* 視線ベクトルなどの更新 */
arrow = 0;
sel = 0;
}
else if(pad00.KD_DAT & KP_2) /* ボタン 2 が押されていたら回転面の選択 */
{
/* 十字キーに応じて視線ベクトルなどに近い座標軸を選ぶ */
if(pad00.KD_TRG & KP_up)
{
upnear = FindSame(up);
arrow = 1;
sel = 1;
}
else if(pad00.KD_TRG & KP_down)
{
upnear = FindSame(up);
arrow = 2;
sel = 1;
}
else if(pad00.KD_TRG & KP_right)
{
"CrossProduct(up, eye, upeye);"
upeyenear = FindSame(upeye);
arrow = 3;
sel = 1;
}
else if(pad00.KD_TRG & KP_left)
{
"CrossProduct(up, eye, upeye);"
upeyenear = FindSame(upeye);
arrow = 4;
sel = 1;
}

/* フラッシュの輝度の設定 */
FarlSetPEFlashICReg(0);
}
else if(pad00.KD_DAT & KP_3) /* ボタン 3 が押されたら回転する */
{
if(arrow != 0)
{
rotation[rotation_num++] = index;
anim_frame = FRAMES;
}
arrow = 0;
}

/* RUN ボタンで終了 */
if(pad00.KD_TRG & KP_run)
exit(0);
}
}

/* 初期化の関数 */
void Initialize(void)
{
struct NT_PLO plo;
struct NT_PRI pri;

"/* PC-FXGA (HuC6261,HuC6271,HuC6272,HuC6270) の初期化 */"
init_nt();
init_rainbow();
init_king();
init_soundbox();
init_70();
pri.pri0 = 0x0176;
pri.pri1 = 0x2345;
set_nt_pri(&pri);
plo.cpo0 = (128<<8);
plo.cpo1 = plo.cpo2 = plo.cpo3 = 0;
set_pallet_offset(&plo);
set_nt_mode(line263);
dispon(spr ¦ bg);
"write_pallet_datas(0, i6c3yuv_col, 512);"

/* パッドの初期化 */
"set_irq_vector(int_pad, IRQ_KP);"
irq_enable();
init_get_pad();
(void)get_pad();

/* HuC6273 の初期化 */
FarlInit();
FarlSetTEControlReg(FARL_TE_BCE ¦ FARL_TE_ICM ¦  FARL_TE_LTEN);
FarlSetPEICMaskReg(FARL_ICMASK_I6C3);
"FarlSetLightCoef(FarlFix1015(0.3), FarlFix1015(0.9), 0, FarlFix1015(1.0), 0);"
"FarlSetLight(FARL_SET_LIGHT1, FarlFix1015(dir[0]),"
"FarlFix1015(dir[1]), FarlFix1015(dir[2]));"
FarlSetPEClearColorReg(0x807);
}
```

```
/* 視線ベクトルを z 軸の負の方向に合わせる関数 */
void TransformCoord(void)
{
"float    ca, sa, cb, sb, cc, sc;"
"float    abs1, abs2, upabs, tmpup[3];"

"/* a は y 軸のまわりの回転角 (ca = cos(a), sa = sin(a)) */"
abs1 = sqrt(eye[X] * eye[X] + eye[Z] * eye[Z]);
ca = eye[Z] / abs1;
sa = - eye[X] / abs1;

"/* b は x 軸のまわりの回転角 (cb = cos(b), sb = sin(b)) */"
abs2 = sqrt(abs1 * abs1 + eye[Y] * eye[Y]);
cb = abs1 / abs2;
sb = eye[Y] / abs2;

/* 今までの変換で視線上向きベクトルを変換する */
"TransformUp(sa, ca, sb, cb, tmpup);"

"/* c は z 軸のまわりの回転角 (cc = cos(c), sc = sin(c)) */"
upabs = tmpup[X] * tmpup[X] + tmpup[Y] * tmpup[Y];
cc = tmpup[Y] / upabs;
sc = tmpup[X] / upabs;

"FarlRotateYSC4x4M187(FarlFix187(sa), FarlFix187(ca));"
FarlCopyDstToSrc();
"FarlRotateXSC4x4M187(FarlFix187(sb), FarlFix187(cb));"
FarlCopyDstToSrc();
"FarlRotateZSC4x4M187(FarlFix187(sc), FarlFix187(cc));"
FarlCopyDstToSrc();
}

/* ベクトルの更新に用いる係数成分 */
#define   Mixture     0.05

/* 視線ベクトルと視線上向きベクトルの更新 */
void UpdateEye(unsigned int pad_dat)
{
"float    tmpeye[3], tmpup[3], cross_p[3];"

"CopyVector(up, tmpup);"
"CopyVector(eye, tmpeye);"

if(pad_dat & KP_up)
{
"LinearVector(tmpup, Mixture, tmpeye, 1.0, eye);"
NormalizeVector(eye);
"LinearVector(tmpup, 1.0, tmpeye, - Mixture, up);"
NormalizeVector(up);
}
if(pad_dat & KP_down)
{
"LinearVector(tmpup, 1.0, tmpeye, Mixture, up);"
NormalizeVector(up);
"LinearVector(tmpeye, 1.0, tmpup, - Mixture, eye);"
NormalizeVector(eye);
}
if(pad_dat & KP_right)
{
"CrossProduct(tmpup, tmpeye, cross_p);"
"LinearVector(cross_p, Mixture, tmpeye, 1.0, eye);"
NormalizeVector(eye);
}
if(pad_dat & KP_left)
{
"CrossProduct(tmpeye, tmpup, cross_p);"
"LinearVector(cross_p, Mixture, tmpeye, 1.0, eye);"
NormalizeVector(eye);
}
"CopyVector(up, tmpup);"
"OrthogonalizeVector(tmpup, eye, up);"
}

/* u から v へベクトルのコピー */
"void CopyVector(float u[3], float v[3])"
{
v[X] = u[X];
v[Y] = u[Y];
v[Z] = u[Z];
}

/* w = u + v */
"void PlusVector(float u[3], float v[3], float w[3])"
{
w[X] = u[X] + v[X];
w[Y] = u[Y] + v[Y];
w[Z] = u[Z] + v[Z];
}

/* w = u - v */
"void MinusVector(float u[3], float v[3], float w[3])"
{
w[X] = u[X] - v[X];
w[Y] = u[Y] - v[Y];
w[Z] = u[Z] - v[Z];
}

/* u を正規化する */
void NormalizeVector(float u[3])
{
float   vecabs;

vecabs = sqrt(u[X] * u[X] + u[Y] * u[Y] + u[Z] * u[Z]);

u[X] = u[X] / vecabs;
u[Y] = u[Y] / vecabs;
u[Z] = u[Z] / vecabs;
}

/* w に u と v の外積を格納する */
"void CrossProduct(float u[3], float v[3], float w[3])"
{
w[X] = u[Y] * v[Z] - u[Z] * v[Y];
w[Y] = u[Z] * v[X] - u[X] * v[Z];
w[Z] = u[X] * v[Y] - u[Y] * v[X];
}

/* w = a u + b v */
"void LinearVector(float u[3], float a, float v[3], float b, float w[3])"
{
int  i;

for(i = X; i <= Z; i++)
w[i] = a * u[i] + b * v[i];
}

/* グラムシュミットの直交化で w を v に対して直交するベクトルにする */
/* w := u - (v ・ u)/(v ・ v) v */
"void OrthogonalizeVector(float u[3], float v[3], float w[3])"
{
"float   inner1, inner2;"

inner1 = u[X] * v[X] + u[Y] * v[Y] + u[Z] * v[Z];
inner2 = v[X] * v[X] + v[Y] * v[Y] + v[Z] * v[Z];

"LinearVector(u, 1.0, v, - inner1 / inner2, w);"
}

/* 視線上向きベクトルを変換する (これを y 軸の正の方向に一致させるため) */
"void TransformUp(float sa, float ca, float sb, float cb, float tmpup[3])"
{
float  tmpvec[3];

tmpvec[Z] = ca * up[Z] - sa * up[X];
tmpvec[Y] = up[Y];
tmpvec[X] = sa * up[Z] + ca * up[X];

tmpup[X] = tmpvec[X];
tmpup[Y] = cb * tmpvec[Y] - sb * tmpvec[Z];
tmpup[Z] = sb * tmpvec[Y] + cb * tmpvec[Z];
}

/* 座標軸で u と最も同じ方向を向いているものを選ぶ */
int  FindSame(float u[3])
{
"int     i, maxindex;"
"float   inner, maxinner;"

maxinner = - 10000.0;

for(i = X; i <= Z; i++)
{
inner = u[i]; /* 座標軸との内積なので各成分をとればよい */
if(inner > maxinner)
{
maxindex = i;
maxinner = inner;
}
}
for(i = X; i <= Z; i++)
{
inner = - u[i];
if(inner > maxinner)
{
maxindex = i + 3;
maxinner = inner;
}
}
return(maxindex);
}

/* 各キューブを回転する */
void RotateFacet(int j)
{
"int    i, k, index, degree;"
float  tmp;

if(anim_frame == 0) /* アニメーションをしない場合 */
for(i = 0; i < rotation_num; i++)
{
index = rotation[i];
if(index <= Z)
{
if(location[j][index] > 0.0)
{
switch(index)
{
case X :
FarlRotateX4x4M187(900);
FarlCopyDstToSrc();
tmp = location[j][Z];
location[j][Z] = location[j][Y];
location[j][Y] = - tmp;
break;
case Y :
FarlRotateY4x4M187(900);
FarlCopyDstToSrc();
tmp = location[j][X];
location[j][X] = location[j][Z];
location[j][Z] = - tmp;
break;
case Z :
FarlRotateZ4x4M187(900);
FarlCopyDstToSrc();
tmp = location[j][Y];
location[j][Y] = location[j][X];
location[j][X] = - tmp;
break;
}
}
}
else
{
if(location[j][index - 3] < 0.0)
{
switch(index - 3)
{
case X :
FarlRotateX4x4M187(2700);
FarlCopyDstToSrc();
tmp = location[j][Y];
location[j][Y] = location[j][Z];
location[j][Z] = - tmp;
break;
case Y :
FarlRotateY4x4M187(2700);
FarlCopyDstToSrc();
tmp = location[j][Z];
location[j][Z] = location[j][X];
location[j][X] = - tmp;
break;
case Z :
FarlRotateZ4x4M187(2700);
FarlCopyDstToSrc();
tmp = location[j][X];
location[j][X] = location[j][Y];
location[j][Y] = - tmp;
break;
}
}
}
}
else /* アニメーションをする場合 */
{
for(i = 0; i < rotation_num; i++)
{
index = rotation[i];
if(index <= Z)
if(i == rotation_num - 1)
degree = (900 / FRAMES) * (FRAMES - anim_frame + 1);
else
degree = 900;
else
if(i == rotation_num - 1)
degree = 2700 + (900 / FRAMES) * (anim_frame - 1);
else
degree = 2700;

if(index <= Z)
{
if(location[j][index] > 0.0)
{
switch(index)
{
case X :
FarlRotateX4x4M187(degree);
FarlCopyDstToSrc();
if(degree == 900)
{
tmp = location[j][Z];
location[j][Z] = location[j][Y];
location[j][Y] = - tmp;
}
break;
case Y :
FarlRotateY4x4M187(degree);
FarlCopyDstToSrc();
if(degree == 900)
{
tmp = location[j][X];
location[j][X] = location[j][Z];
location[j][Z] = - tmp;
}
break;
case Z :
FarlRotateZ4x4M187(degree);
FarlCopyDstToSrc();
if(degree == 900)
{
tmp = location[j][Y];
location[j][Y] = location[j][X];
location[j][X] = - tmp;
}
break;
}
}
}
else
{
if(location[j][index - 3] < 0.0)
{
switch(index - 3)
{
case X :
FarlRotateX4x4M187(degree);
FarlCopyDstToSrc();
if(degree == 2700)
{
tmp = location[j][Y];
location[j][Y] = location[j][Z];
location[j][Z] = - tmp;
}
break;
case Y :
FarlRotateY4x4M187(degree);
FarlCopyDstToSrc();
if(degree == 2700)
{
tmp = location[j][Z];
location[j][Z] = location[j][X];
location[j][X] = - tmp;
}
break;
case Z :
FarlRotateZ4x4M187(degree);
FarlCopyDstToSrc();
if(degree == 2700)
{
tmp = location[j][X];
location[j][X] = location[j][Y];
location[j][Y] = - tmp;
}
break;
}
}
}
}
anim_frame–;
}
}

/* 二乗の関数 */
float sqrt(float x)
{
"float s, t;"

if ( x <= 0.0 ) return 0.0;

s = x > 1.0 ? x : 1.0;
do {
t = s;
s = ( x / s + s ) / 2.0;
} while ( s < t );
return t;
}
```

インタープリタ型C言語『めじろ』で学ぶ マルチメディア・プログラム入門

「めじろ」バージョン1.5

価格：39,800円

動作環境
パソコン本体：386以上のCPUを搭載し、日本語Windows3.1，WindowsNT3.5，日本語Windows95が稼働するマシン（推奨CPUは486以上）
メモリ：6MB以上（推奨8MB以上）
ハードディスク：約40MBの空き容量が必要（最小システムで2MB必要）

問い合わせ
（株）塚本吉彦事務所
〒170東京都豊島区東池袋3-11-8
電話03-5950-0788

講師：藤尾正彦

ラップトップ・パソコンを旅行に同伴するのは，コンピュータの今風な使いかたのはずです。ラップトップ１台で日本中，いや世界中どこからでもモデムを通じて，インターネットやファックスでアクセスできるのです。

筆者はただいま米国旅行中。だがモデムのケーブルを忘れた！PCMCIAのモデムはあるのですが専用のケーブルがない！！とたんにコンピュータは間抜けな道具になってしまいました。情報を取り出すことも送ることもできない！まったくお手上げです・・・・。

とはいいながらも，今回の原稿はなんとかパソコン通信で編集部に送り届けることができました。

インストールプログラムを作成する

余談はこれくらいにしてお待ちかねの「めじろ」に戻ります。

「めじろ」が開発されたいきさつを聞く機会があったのですが，どうも最初は「インストーラの作成ツール」として開発されたものらしいのです。だから「めじろ」にはインストーラを作成するのに十分な関数が用意されています。

AUTOEXECやINIファイルを書き換えたり，ゲージを表示したりする関数が全部で40以上もインストーラ作成のために用意されています。

ところでインストーラとはいったいどんな基本機能を持ったプログラムなのでしょうか。

今回は基本機能として，圧縮したファイルを解凍しながら複写し，コピーしたプログラムをプログラム・グループとして自動的に登録するプログラムを作ってみようと思います。ゲージやその他の複雑な飾りは後でみなさん自身で付加してみてください。

「めじろ」の圧縮解凍機能

まずは，圧縮と解凍機能をプログラムしてみます。「めじろ」の解凍機能を使って解凍できるファイルを作成するには，「めじろ」を使ってファイルを圧縮しなければなりません。**リスト１**が圧縮解凍プログラムです。

プログラムは三つの関数を使っています。「めじろ」のインストーラ関数の特徴は，ディレクトリとファイル名を別々にセットすることです。

この方法はパスという考えかたでファイルをアクセスするのに慣れていると多少不便に感じますが，これは慣れの問題で機能上は問題ありません。

私はやりたいことが，なんらかの手段でできるときにとやかく言わないのがプロだと日頃から信じています。

すべてのインストーラ関数を使う準備として，インストーラ関数を呼びだす前にはmjSetSrcDir()とmjSetTargetDir()を呼びだして操作の対象となるディレクトリを指定します。あとは必要な機能を呼びだすだけ。

リスト1はファイルを圧縮するのでmjCompress()を使い，圧縮するファイル名と圧縮されるファイル名を記述します。これを実行するとファイルが圧縮されます。

Windows95では，すべての操作はGUIを通して実行するので，このようにスクリプトを記述して操作をします。違和感はありますが，MS-DOSのバッチファイルを記述していると思えばかえって楽なような気もします。

C言語で記述できるバッチファイルより自由だし，何度も実行するときはファイルに保存しておけばよいのです。

拡張子CSの「めじろ」のソースファイルをCINTER.EXEと関連付けしておけば，作成したファイルをダブルクリックするだけで一連の操作が行なわれます。Windows95用のバッチ・プログラミング・ツールとして活用することができます。

インタープリタ自体の遅さは感じたことはないのですが「めじろ」の圧縮スピードは，筆者の使ってるマシンでは遅い気がします。ちなみにマシンのCPUはDX4/100MHzです。

つぎは解凍です。圧縮と解凍のプログラムはほとんど同じです。**リスト2**が解凍のプログラムです。結局は同じものですね。mjCompress( )のかわりにmjDecompressを使うだけです。

FDに収納できない大きなファイルを分割する

圧縮プログラムを使って，目的のファイルを圧縮し，FDに収まれば良いのですが，収まらない場合はどうしていますか。そのファイルを複数のファイルに分割し，ハードディスクに複写後連結するしか手はありませんね。ファイルがフロッピーの1.44Mバイトを越える場合はファイルをいくつかに分割しなければなりません。

ファイルの分割にはmjSplit()を，連結にはmjMerge()を使います(**リスト3**)。使いかたは圧縮解凍の場合と同じです。これでデータベースのようなサイズの大きいデータなどもフロッピー何枚かに分けて配布することができるようになります。

配布用のプログラムを作成する

以上の基本機能を利用して作成した簡易版のインストール・プログラムを**リスト4**に掲載します。インストーラには様々な機能が必要です。コメントをつけてあるのでリストを読んでください。

インストーラを作成したらインストー

ラ・ディスクを作成します。インストーラ・ディスクにはCINTER.EXEをSETUP.EXEと名前を変更して複写します。

CINTER.EXEは「めじろ」のランタイムです。

作成したインストール・プログラムをSETUP.CSという名称にします。このときに注意したいのは，使用しているインクルード・ファイルを事前に展開するか，INCLUDEというディレクトリを作り，そのディレクトリにインクルード・ファイルをすべて複写しておかないと，配布先でインクルード・ファイルが見つからずにエラーとなってしまうことがあることです。

SETUP.EXE(旧CINTER.EXE)をダブルクリックで起動するとSETUP.EXEはSETUP.CSを実行します。あたかもSETUP.EXEというEXEモジュールを作成したかのように実行してくれます。

気になるSETUP.EXEのプログラム・サイズですが，現在のバージョンでは250Kバイト以下です。ランタイムのサイズが小さいのは大いに評価できます。このランタイムの配布は商用かどうかにかかわらず無料で，数量の制限も無いそうです。

というわけでこれでインストール・プログラムは完成。友達にFDをわたすときに内容を複写してと言わず，中のSETUP.EXEを実行してと言えます。カッコが良い！！

おわりに

原稿を期日に間に合わせるために旅先でしかたなくPCMCIAのモデムカードを購入しました。Windows95対応のマークがついている製品です。

スロットに挿入しただけで，インストールすることもなくそのまま認識されて動作しました。以前に使っていたモデムカードと別の会社の製品であるにもかかわらずです。

筆者は感激しました。Windows95は，手放しでほめられる製品ではありませんが，明らかに進歩しています。

だれにでも使えるようにするための工夫が随所に感じられます。

しかし，Windows95がいかに初心者

★リスト1★圧縮プログラムのリスト

```
#include <mejiro.h>
main( )
{
        mjSetSrcDir("c:¥¥mj15b¥¥include");
        mjSetTargetDir("c:¥¥mj15b¥¥work");
        mjCompress("INCLUDE.H__","*.H");
}
```

★リスト2★解凍プログラムのリスト

```
#include <mejiro.h>
main( )
{
        mjSetSrcDir("c:¥¥mj15b¥¥work");
        mjSetTargetDir("c:¥¥mj15b¥¥work2");
        mjDeCompress("INCLUDE.H__","*.H");
}
```

★リスト3★ファイル分割・連結用プログラムのリスト

```
分割用のプログラム
#include <mejiro.h>
main( )
{
        mjSetSrcDir("c:¥¥mj15b¥¥work");
        mjSetTargetDir("c:¥¥mj15b¥¥work2");
        mjSplit("fujio.bmp",1024);/*1024Kで分割*/
}
連結用のプログラム
#include <mejiro.h>
main( )
{
        mjSetSrcDir("c:¥¥mj15b¥¥work2");
        mjSetTargetDir("c:¥¥mj15b¥¥work");
        mjMerge("fujio.bmp",4);/*ファイルの個数は4個*/
}
```

★リスト4★簡易版インストール・プログラムのリスト

```
#include <mejiro.h>
#define     MAX_LENGTH 255

main( )
{
        char        byTargetPath[MAX_LENGTH];
        char        byWinPath[MAX_LENGTH];
        char        byTarget[MAX_LENGTH];
        char        szResult[MAX_LENGTH];
        int         xDlgSize, yDlgSize, xDlgPos, yDlgPos;
        int         iSts;
        long        lStartColor, lEndColor;
        MJ_DIALOG_INFO          DialogInfoData;
        MJ_STATIC_INFO          StaticInfoData;
        MJ_EDIT_INFO EditInfoData;
        MJ_BUTTON       ButtonData[2];
        MJ_BUTTON_INFO          ButtonInfoData;
        /*背景をマイクロソフト風に塗りつぶす*/
        /*本機能はFDから起動された時有効*/
        mjEnable(BACKGROUND);
        lStartColor = mjRGB(0, 0, 255);
        lEndColor  = mjRGB(0, 0, 0);
        mjSetBGColor(lStartColor, lEndColor);
        /*Windowsのディレクトリを調べる*/
        mjGetWindowsDirectory(byWinPath);
                /*画面の大きさを調べる*/
        mjGetMainRect(&xDlgSize, &yDlgSize, &xDlgPos, &yDlgPos);
        /*インストール先のディレクトリを問い合わせるダイアログを作成*/
        mjDlgInit(&DialogInfoData, xDlgSize / 2 - 110 + xDlgPos,
                yDlgSize / 2 - 70 + yDlgPos, 220, 140,
```

```
			"インストール先の設定", MJ_DIALOG);
		mjDlgStatic(&StaticInfoData, 10, 5, 200, 35,
			"インストール先のディレクトリを指定してください。");
		mjDlgEdit(&EditInfoData, 15, 50, 190, 20, "C:¥¥FUJIO", TRUE);
		mjDlgButton(&ButtonData[0], 40,  80, 50, 25, "OK",     TRUE);
		mjDlgButton(&ButtonData[1], 130, 80, 50, 25, "中止", FALSE);
		ButtonInfoData.pButton = (MJ_BUTTON *)&ButtonData;
		ButtonInfoData.Count = 2;
		iSts = mjMakeDialog(&DialogInfoData, &StaticInfoData, &EditInfoData,
			(MJ_CHECKBOX_INFO *)NULL, (MJ_LISTBOX_INFO *)NULL,
			(MJ_COMBOBOX_INFO *)NULL, &ButtonInfoData);
		/*OKが押された場合はインストールを開始する*/
		if(ButtonData[0].Value == TRUE){
			strcpy(byTargetPath, EditInfoData.byText);
			/*FDから起動される*/
			mjSetSrcDir("a:¥¥");
			mjSetTargetDir(byTargetPath);
			mjCreateDir(byTargetPath);
			/*ファイルの複写*/
			if(mjCopyFile("FUJIO1.EXE", "FUJIO1.EXE") == -1){
			mjMessageBox("ERROR01", "ERROR",
			MJ_OK¦MJ_ICONHAND);
			goto err;
			}
			/*ファイルの解凍*/
			if(mjDeCompress("FUJIO2.D__", "FUJIO2.DAT")){
			mjMessageBox("ERROR02", "ERROR",
			MJ_OK¦MJ_ICONHAND);
					goto err;
			}
			/*グループの追加*/
			mjCreateProgGroupEx("FUJIO Group", byWinPath);
			mjShowGroup("FUJIO Group", SW_NORMAL);
			strcpy(szResult, byTargetPath);
			strcat(szResult, "¥¥FUJIO1.EXE");
			mjAddProgItemEx("FUJIO Group", "FUJIO1", szResult, "");
err:
		}
		return 0;
		}


4
```

に親切なものになったとしても，パソコンが汎用であるかぎり，パソコンは使いこなすことができる人のためのものであると思います。

使いこなすことができるのは２種類の人でしょう。

まずは，何でもできる汎用性を持ったパソコンを，明確な目的をもって汎用でないものとして利用しようとする人。つまり何でもできるパソコンではなくて，ゲームでもビジネスでもよいから，パソコンをどのように使うかを事前に空想し想像することができる本当の意味でのパソコンのユーザーです。

もう一つの分類に属するのは，パソコンがどのようなもので，どのように動作するのかを理解できる人。すなわちパソコンのアマチュアでなくなったプロだと思います。

前者は人数が増えていくと汎用機から専用機に移っていき世の中を豊かにしてくれます。

後者はそのような前者の需要を開拓する役割を持っています。

読者のみなさんは，未来を明るくするために後者になろう。電子立国日本，エンジニア万歳！

CG／ゲームクリエイター
憧れへのスタートライン

新入生募集

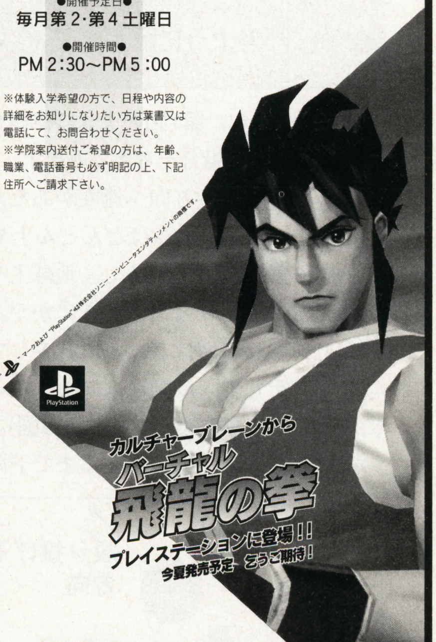
ゲームクリエイター
本科（2年制）
CGデザイナー
本科（2年制）
マルチメディア
本科（2年制）
研究課程
各本科修了後1～2年間
※一部専攻コースの変更がある場合があります。

一流体感

体験入学開催中！
最先端のマルチメディアプロの現場に触れられる！
ポリゴン制作、デジタル映像などの最先端を体験できます。

●開催予定日●
毎月第2・第4土曜日
●開催時間●
PM 2:30～PM 5:00

※体験入学希望の方で、日程や内容の詳細をお知りになりたい方は葉書又は電話にて、お問合わせください。
※学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号も必ず明記の上、下記住所へご請求下さい。



国際級クリエイターから最先端が学べる

プロ養成機関
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部
お問い合わせ ☎ 03-3829-0867

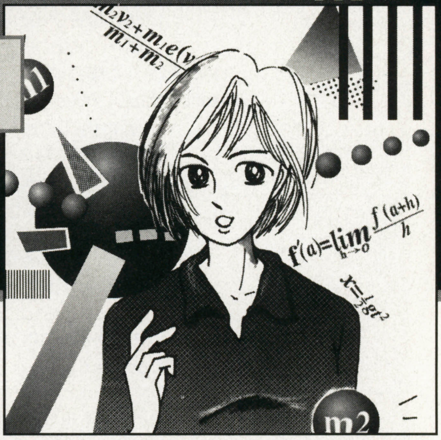
ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のためのBASICプログラミング講座

第49回 放物線運動のシミュレーションにチャレンジ！

《PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太



いよいよプロ野球も開幕です。今年は誰が，ホームラン・ダービーを制するのでしょうか？

ここで，ちょっとボールの軌跡を思い浮かべてください。物体を空中に向かって放り投げると，物体はある程度まで上昇したあとに下降をはじめ，最後には地面に着地します。このときの曲線は，「物」体を「放」り投げたときに現れることから，「放物線」と呼ばれています。

今回は，この放物線運動をパソコンでシミュレートしてみることにします。

物体はどのように移動していく?

まずはじめに，第1図のように物体を空中へ放り投げた場合を考えてみます。

最初は上昇する方向へ速度があたえられているために，物体はどんどん上昇していきます(第2図)。しかし，地球上では物体に重力という力が下向きにかかるため，上昇する速度はどんどん減少していきます。そして，最後にはマイナスの値になって，下降をはじめます(第3図)。その後，物体は地面に着地するまで下降します(第4図)。

このように，地面に対して垂直方向の運動を行なっているあいだ，物体は水平方向へ移動していきます。基本的には水平方向へ力が加わるということはありませんから，水平方向への速度は変化しません。よって，水平方向へはほぼ一定の速度で移動することになります。

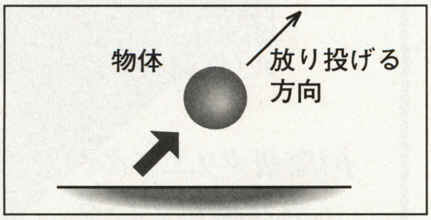
以上のような運動の軌跡を，横軸水平位置，縦軸高度(上下位置)で表すと，第5図のようになり，下側に開いた曲線になります。これを「放物線」と呼びます(数学でいう2次方程式)。

方程式にしてみよう!

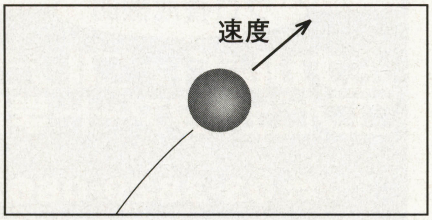
この放物線が実際に得られるかどうかを，“加速度方程式”と“速度方程式”から確認してみましょう。

物体に加速度aがあたえられると，その加速度に応じて速度vが変化します。これが，加速度方程式①です。

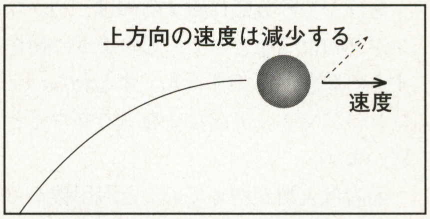
この式は微分方程式の形になっていますが，加速度が一定になっている場合は，初期速度をV_0とすると式②のような簡単な形で表せます。



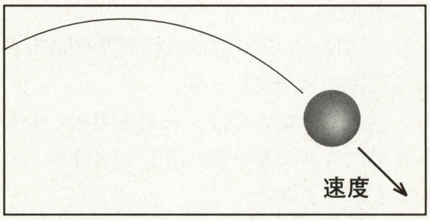
《第1図》物体を空中に放り投げると？



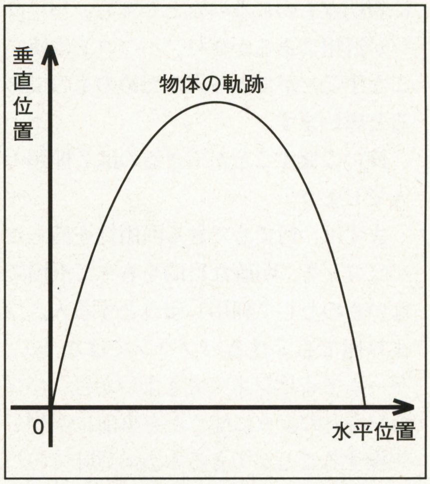
《第2図》上昇し続ける物体のようす



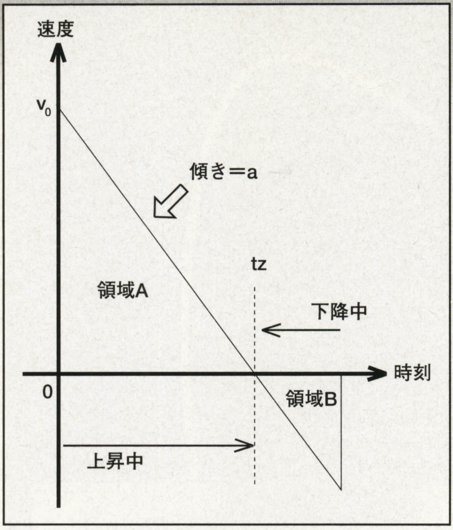
《第3図》下降をはじめる物体のようす



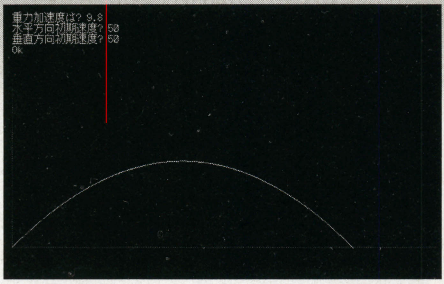
《第4図》下降し続ける物体のようす



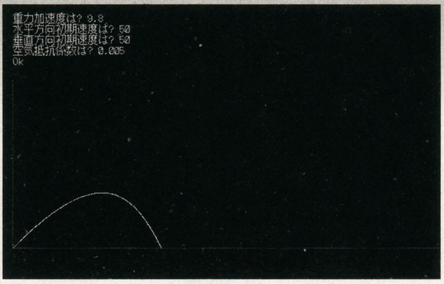
《第5図》放物線のグラフ



《第6図》時間と速度のグラフ



《写真1》リスト1を実行し，重力加速度を9.8，水平方向初期速度を50，垂直方向初期速度を50とした場合の結果。下に開いたお碗のような軌跡になる。これが，放物線と呼ばれる曲線なのだ



《写真2》リスト2を実行し，重力加速度を9.8，水平方向初期速度を50，垂直方向初期速度を50，空気抵抗係数を0.005とした場合の結果。写真1の場合とは異なり，空気抵抗による影響が見られる。空気抵抗係数を大きくするほど，この傾向ははっきりとしてくる

$$\frac{dv}{dt}=a \qquad \cdots\cdots①$$

$$v=at+Vo \qquad \cdots\cdots②$$

物体が速度vを持っている場合，その位置xは速度vに応じて変化していきます。これが，速度方程式③です。

これも式①と同じく，微分方程式の形になっていますが，速度が一定の場合は初期位置をXoとすると④のような簡単な形で表せます。

$$\frac{dx}{dt}=v \qquad \cdots\cdots③$$

$$x=vt+Xo \qquad \cdots\cdots④$$

物体を放り投げた場合，加速度は重力による一定の大きさのものだけになります。よって，式②を利用できます。

このとき，時間と速度の関係をグラフにしてみると，**第6図**のような直線のグラフになります。このグラフでは，領域Aや領域Bの面積が時間と速度を掛け合わせたもの，つまり“位置”を示します。これらの面積は台形や三角形の面積になりますから，簡単に計算できます。

下降がはじまってからの位置を求める場合は，速度の符号から「時刻tzまではプラスの方向へ移動」「時刻t以後はマイナスの方向へ移動している」と考えます。時刻tzはVoを$-a$で割った値になりますから，トータルの面積は式⑤のようになります。

これをまとめると式⑥のようになります。この式は，上昇中，下降中に限らず，時刻から垂直方向の位置を求める式です。

$$x=\frac{1}{2}Vo\frac{Vo}{-a}-\frac{1}{2}\left(t-\frac{Vo}{-a}\right)\left(t-\frac{Vo}{-a}\right)(-a)+Xo \qquad \cdots\cdots⑤$$

$$x=\frac{1}{2}at^2+Vot+Xo \qquad \cdots\cdots⑥$$

水平方向については，一定速度で移動していると考えられます。よって，式④が利用できます。

さて，このグラフを実際に描いてみると，どんな形になるのでしょうか？　2次式のグラフを描く方法はさまざまなものがありますが，ここではパソコンに描いてもらうことにしましょう。

リスト1は，式④と式⑥から，**第5図**のような横軸水平位置，縦軸高度のグラフを描くプログラムです。リストを入力して実行すると，重力加速度，水平方向初期速度，垂直方向初期速度を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力が完了すると，対応したグラフが表示されます(**写真1**)。

この画面を見ると，**第5図**と似た形のグラフになっていることがわかります。

空気抵抗の影響を考えてみると?

さて，これまでは理想的な放物線運動を紹介してきましたが，物体を放り投げた場合は，実際には“空気抵抗”の影響がでてきます。

空気抵抗を考えると，速度に応じて空気抵抗による加速度が変化するために，簡単に式を導けません。速度が複雑に変化するため，式④を利用することもできなくなります。

そこで，パソコンでシミュレーションを行なって，運動軌跡を求めてみることにしましょう。

空気抵抗は条件にもよりますが，「速度に比例する成分」と「速度の2乗に比例する成分」が主に作用します。ここでは，その大きさから「速度の2乗に比例する成分」だけを考えてみます。

速度に応じて加速度が変化するということで，水平方向については**第7図**のような条件になります。この加速度方程式は，つぎのような形になります。

$$\frac{dv}{dt}=-kv^2 \qquad \cdots\cdots⑦$$

※ただし，$v>0$，kは抵抗係数

また，垂直方向ではこれに重力加速度が加わるので**第8図**のようになり，加速度方程式はつぎのように表します。

$$\frac{dv}{dt}=-kv^2-G \qquad \cdots\cdots⑧$$

※ただし，$v>0$，$G>0$，kは抵抗係数

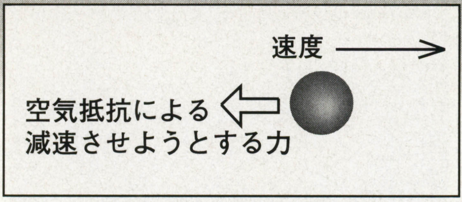
速度方程式については，水平方向，垂直方向ともに，つぎのような形で表せます。

$$\frac{dx}{dt}=v \qquad \cdots\cdots⑨$$

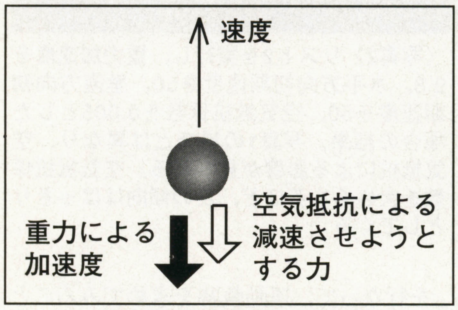
この式⑦から式⑨をパソコンでシミュレートするプログラムとして，**リスト2**を用意しました。

リストを入力して実行すると，重力加速度，水平方向初期速度，垂直方向初期速度，空気抵抗係数を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力が完了すると，対応したグラフが表示されます(**写真2**)。

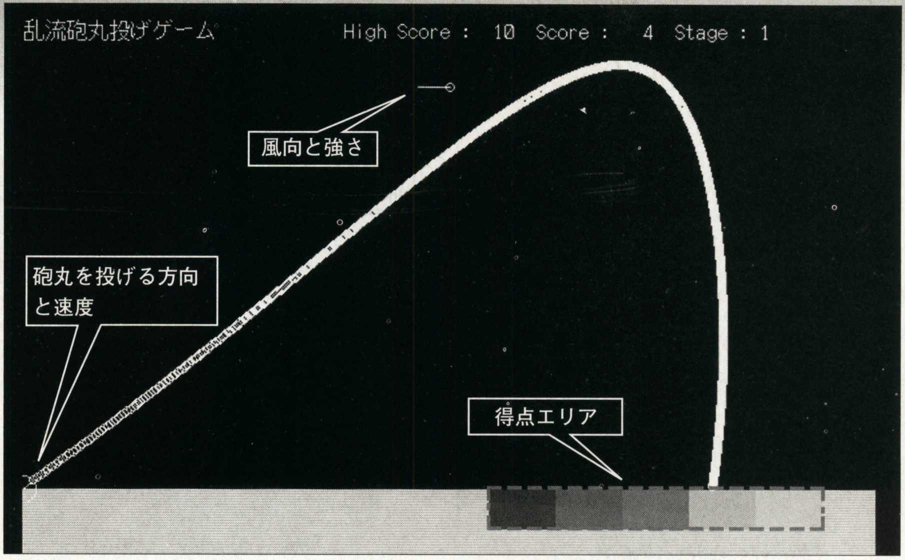
空気抵抗の影響で，水平方向については減速する傾向が現れます。また，垂直



《第7図》水平方向の加速度



《第8図》垂直方向の加速度



《写真3》空気抵抗が作用しているため，砲丸の飛行軌跡は風向きの影響を大きく受ける。風向きに応じた角度で砲丸を投げる必要があるのだ！

方向についても上昇速度が鈍くなり，下降する速度もある程度で飽和することがわかります。空気抵抗係数を大きくすると，この傾向がよりいっそうはっきりと現れるようになります。

リスト2では，刻み時間dtのあいだは，加速度，速度ともに一定になるという仮定を取り入れて，式⑦から式⑨の計算を簡単にしています。実際には加速度も速度も一定になるということはありませんが，刻み時間を十分短く設定することによって，誤差を無視できるほど小さくできます。

『乱流砲丸投げゲーム』で遊んでみよう！

風や空気抵抗をシミュレートしたゲームとして，**リスト3**を用意しました。名づけて『乱流砲丸投げゲーム』。

リストを入力して実行すると，**写真3**のような画面が表示されます。フィールドには得点エリアがあり，ここに砲丸を着地させると得点になります。

プレイヤーはフィールドによって異なる風や空気抵抗係数などの条件を考えて，砲丸を投げる初期速度と地面に対する角度を設定してください。初期速度は[2][8]キーで，角度は[4][6]キーで変更でき，その状態が投げる場所に表示されます。

設定が完了したら，スペース・キーを押してください。砲丸が投げられ，風や空気抵抗の影響を受けながら飛んでいきます。着地すると，着地した場所に応じて得点が入ります。届かなかったりOBになってしまうと，0点です。

フィールドは5種類あり，砲丸を各ステージで1回ずつ，合計5回投げるとゲーム終了です。

砲丸は，実際のものよりもはるかに空気抵抗や風の影響を受けやすく設定しています。これらの状況をよく考えて，砲丸を投げる角度や速度を調整してください。

まとめ

放物線運動は，バスケットやゴルフ，スキーのジャンプなど，いろいろなスポーツでよく見ることができます。風の向きが追い風の場合は，打ちあげ気味にしたほうが遠くへ届きますし，向かい風の場合はなるべく低い弾道で打たないと風で押しもどされてしまいます。

実際の動きと，今回のプログラムでの結果と対応させてみるとおもしろいでしょう。ぜひ，ためしてみてください。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.4と連動

ここで紹介したプログラムを，PC-98シリーズ（N88日本語BASIC対応）およびFM TOWNS，Windowsマシン（F-BASIC for Windows）用としてCD-ROMに収録しています。

《リスト1》放物線運動のシミュレーション・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3 'TOWNSは100 SCREEN@ 0  F-BASIC/Winは100 REM
110 WIDTH 80,25 'F-BASIC/Winは110 WIDTH "SCRN:",80
120 CONSOLE 0,25,0,1 'TOWNSは120 CONSOLE 0,25,0  F-BASIC/Winは120
CONSOLE 0,24
130 CLS 3 'TOWNSとF-BASIC/Winは130 CLS 0
140 INPUT "重力加速度は";G
150 G=-G
160 INPUT "水平方向初期速度";VH
170 INPUT "垂直方向初期速度";VV
180 LINE(0,350)-(639,350),1 'TOWNSとF-BASIC/Winは180 LINE(0,350)-
(639,350),PSET,1
190 LINE(0,350)-(0,100),1 'TOWNSとF-BASIC/Winは190 LINE(0,350)-
(0,100),PSET,1
200 FOR T=0 TO 100 STEP .02
210   XH=VH*T '初期位置を0とした場合の水平位置
220   XV=.5*G*T*T+VV*T '初期位置を0とした場合の垂直位置
230   PSET(XH,350-XV),6
240   IF XV<0 THEN T=100 '着地したら終了
250 NEXT
260 END
```

《リスト2》空気抵抗を作用させた放物線運動のシミュレーション・プログラム・リスト

```
100 SCREEN 3 'TOWNSは100 SCREEN@ 0  F-BASIC/Winは100 REM
110 WIDTH 80,25 'F-BASIC/Winは110 WIDTH "SCRN:",80
120 CONSOLE 0,25,0,1 'TOWNSは120 CONSOLE 0,25,0  F-BASIC/Winは120 CONSOLE 0,24
130 CLS 3 'TOWNSとF-BASIC/Winは130 CLS 0
140 DT=.01 '刻み時間
150 INPUT "重力加速度は";G
160 G=-G
170 INPUT "水平方向初期速度は";VH
180 INPUT "垂直方向初期速度は";VV
190 INPUT "空気抵抗係数は";K
200 LINE(0,350)-(639,350),1 'TOWNSとF-BASIC/Winは200 LINE(0,350)-(639,350),PSET,1
210 LINE(0,350)-(0,100),1 'TOWNSとF-BASIC/Winは210 LINE(0,350)-(0,100),PSET,1
220 FOR T=0 TO 100 STEP .02
230  XH=XH+VH*DT '水平位置の更新
240  VH=VH-SGN(VH)*K*VH*VH*DT '空気抵抗による速度変化
250  XV=XV+VV*DT '垂直位置の更新
260  VV=VV-SGN(VV)*K*VV*VV*DT+G*DT '空気抵抗と重力による速度変化
270  PSET(XH,350-XV),6
280  IF XV<0 THEN T=100 '着地したら終了
290 NEXT
300 END
```

《リスト3》『乱流砲丸投げゲーム』プログラム・リスト

```
1000 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)) '乱数系列初期化
1010 SCREEN 3 'TOWNSは1010 SCREEN@ 0  F-BASIC/Winは1010 REM
1020 WIDTH 80,25 'F-BASIC/Winは1020 WIDTH "SCRN:",80
1030 CONSOLE 0,25,0,1 'TOWNSは1030 CONSOLE 0,25,0  F-BASIC/Winは1030 CONSOLE 0,24
1040 CLS 3 'TOWNSとF-BASIC/Winは1040 CLS 0
1050 DIM AREAPTS(4,4) '得点エリアの得点テーブル
1060 G=-9.8 '重力加速度
1070 DT=.01 '刻み時間
1080 K=.005 '空気抵抗係数
1090 FOR STAGE=0 TO 4
1100  FOR I=0 TO 4
1110   READ AREAPTS(STAGE,I) '得点エリアデータ読みだし
1120  NEXT
1130 NEXT
1140 HISCORE=0 'ハイスコア
1150 WHILE -1
1160  SCORE=0
1170  FOR STAGE=0 TO 4
1180   GOSUB *STAGEMAKE '画面作成
1190   GOSUB *THROW 'ゲームメイン・プログラム
1200  NEXT
1210  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
1220 WEND
1230 END
1240 *STAGEMAKE
1250 CLS 3 'TOWNSとF-BASIC/Winは1250 CLS 0
1260 FOR I=350 TO 398 STEP 2 '地面を描く
1270  LINE(0,I)-(639,I),6 'TOWNSとF-BASIC/Winは1270  LINE(0,I)-(639,I),PSET,6
1280  LINE(0,I+1)-(639,I+1),4 'TOWNSとF-BASIC/Winは1280  LINE(0,I+1)-(639,I+1),PSET,4
1290 NEXT
1300 FOR I=0 TO 4 '得点エリアを描く
1310  LINE(350+I*50,350)-(350+I*50+49,379),AREAPTS(STAGE,I),BF 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~(350+I*50+49,379),PSET,AREAPTS~
1320 NEXT
1330 PRINT "乱流砲丸投げゲーム"
1340 GOSUB *PUTSCORE
1350 WIND=RND(1)*10-5 '乱数で風向きをきめる
1360 GOSUB *PUTWIND
1370 RETURN
1380 *PUTSCORE
1390 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE 'ハイスコア更新
1400 LOCATE 30,0
1410 PRINT USING "High Score : ###  Score : ###  Stage : #";HISCORE;SCORE;STAGE+1
1420 RETURN
1430 *PUTWIND
1440 CIRCLE(320,50),3,7 '中心点表示
1450 LINE(320,50)-(320+WIND*10,50),7 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~(320+WIND*10,50),PSET,7
1460 RETURN
1470 *THROW
1480 F=0
1490 C=7
1500 DIR=45 '投げる角度
1510 V=300 '投げる速度
1520 GOSUB *PUTDIR '方向表示
1530 F=0
1540 WHILE F=0
1550  K$=INKEY$ 'キー入力に応じて方向・強さを変化させる
1560  IF K$="4" OR K$="6" THEN GOSUB *CHANGEDIR
1570  IF K$="2" OR K$="8" THEN GOSUB *CHANGEV
1580  IF K$=" " THEN F=1
1590 WEND
1600 X=5
1610 Y=5
1620 DIRR=DIR/180*3.1416 '度→ラジアン変換
1630 VH=COS(DIRR)*V '水平方向速度計算
1640 VV=SIN(DIRR)*V '垂直方向速度計算
1650 F=0
1660 WHILE F=0
1670  X=X+VH*DT '位置を速度に応じて更新
1680  Y=Y+VV*DT
1690  VH=VH-SGN(VH)*VH*VH*K*DT+WIND*DT '速度を重力加速度や空気抵抗に応じて更新
1700  VV=VV-SGN(VV)*VV*VV*K*DT+G*DT
1710  CIRCLE(X,350-Y),3,7
1720  IF Y<3 OR X>640 OR X<0 THEN F=1 '着地したり画面外にでたら終了
1730 WEND
1740 BEEP
1750 IF X>=350 AND X<600 THEN GOSUB *GETSCORE '得点エリアに着地したら得点アップ
1760 WHILE INKEY$=""
1770 WEND
1780 RETURN
1790 *GETSCORE
1800 I=INT((X-350)/50)
1810 SCORE=SCORE+AREAPTS(STAGE,I)
1820 GOSUB *PUTSCORE
1830 RETURN
1840 *CHANGEDIR
1850 IF K$="4" THEN NDIR=DIR+5 ELSE NDIR=DIR-5
1860 C=0
1870 GOSUB *PUTDIR
1880 IF NDIR>0 AND NDIR<90 THEN DIR=NDIR
1890 C=7
1900 GOSUB *PUTDIR
1910 RETURN
1920 *PUTDIR
1930 DIRR=DIR/180*3.1416
1940 CIRCLE(0,350),10,7
1950 LINE(0,350)-(V/10*COS(DIRR),350-V/10*SIN(DIRR)),C 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~-V/10*SIN(DIRR)),PSET,C
1960 RETURN
1970 *CHANGEV
1980 IF K$="2" THEN NV=V-20 ELSE NV=V+20
1990 C=0
2000 GOSUB *PUTDIR
2010 IF NV>100 AND NV<600 THEN V=NV
2020 C=7
2030 GOSUB *PUTDIR
2040 RETURN
2050 *GAMEOVER
2060 LOCATE 34,12
2070 PRINT "GAME  OVER"
2080 LINE(34*8,11*16)-(45*8+7,13*16+15),0,BF 'TOWNSとF-BASIC/Winは ~(45*8+7,13*16+15),PSET,0,BF
2090 WHILE INKEY$=""
2100 WEND
2110 RETURN
2120 DATA 1,2,3,4,5
2130 DATA 3,1,2,1,5
2140 DATA 4,3,1,6,2
2150 DATA 1,5,3,4,5
2160 DATA 3,2,5,4,6
```

リスト入力の注意

このプログラム・リストは，PC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC(86)』対応となっています。DISK BASIC，MS-DOS BASICのどちらでも動作しますが，なるべく新しいバージョンを使用するようにしてください。

FM TOWNSの『F-BASIC386』で入力する場合は，注釈に「'TOWNSは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

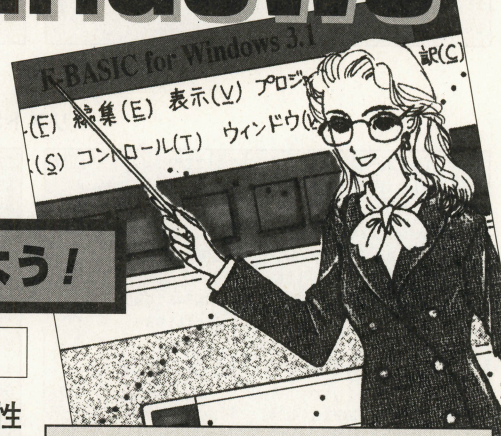
また，このリストはWindows3.1／95対応の『F-BASIC for Windows V3.1』でも動作します。注釈に「F-BASIC／Winは」とあるところのみ，注釈のとおりに打ち込んでください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

リニューアル

Windowsでこれまでの BASICプログラミング資産が生かせる!

F-BASIC forWindows プログラム教習所



卒業試験 まちがいさがしゲームを作ってみよう!

TEXT & PROGRAMMING●結城 兎

外を見ると，春爛漫（らんまん）といった感じですね。DOS-BASICと高い互換性を持つ『F-BASIC for Windows（以降F-BASIC Winと略）』の魅力を紹介するこの連載も，今回で卒業試験となりました。

最終回を飾るゲームは，“まちがいさがし”です！

■F-BASIC for Windows V3.1
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1以上
メモリ2Mバイト以上
HDD空き容量4Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア株式会社
（祝日を除く月～金9:00～12:00,13:00～17:00）
☎045-471-0282

はじめは絵を作ろう！

“まちがいさがし”は，二つの絵をくらべてちがっているポイントを探していくゲームです。よく雑誌やTVなどで登場するので，説明する必要はないでしょう。

今回は，そのパソコン版を作ってみます。

まず，二つのビットマップ（絵）を用意します。1枚のビットマップを正しい絵とし，もう1枚をまちがった絵とします。ただし，2枚の絵のちがいは，一見しただけではほとんどわからないようにしておきます。といっても，1ドットのちがいでは見つけることは不可能になってしまうので，ほどほどにすることがポイントです（第1図）。

ルールによってゲーム性は大きく変わる！

つぎに，このゲームのルールをきめることにしましょう。

通常のまちがいさがしでは，二つの絵を同時に見て，ちがうポイントをチェックしていきます。ただそれだけではおもしろくないので，パソコン版ならではの独自性を持たせることにしましょう。

まず，1枚の絵（正しい絵）をプレイヤーに見せます。プレイヤーは，その絵を細部にわたって記憶します。

つぎに，もう1枚の絵（まちがいのある絵）を表示し，どこにちがいがあるのかを当ててもらいます。まちがいの数は七つとし，一つ当たるごとに100点をスコアに加算します。

また，まちがいを探せる回数は10回までとします。

ルールはこのようにします。これをプログラムにしていくことにしましょう。

プログラミングしよう！

まず最初に，リソースの部分を作ります。

F-BASIC Winを起動し，メニューから[ファイル]-[新規作成]で，リソース・ファイルを作ります。ファイル名は，“machigai.rc”にしてください。

今回は，フォームに「テキストコントロール」を一つ，「ビットマップボタン」を二つ，「コマンドボタン」を一つ設置しました（第2図）。各コントロールのプロパティは，第1表のようになります。

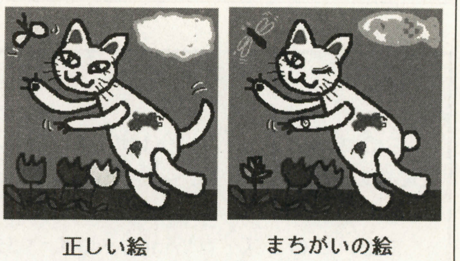
また，ビットマップボタンに使うグラフィックは，第3図のようになります。これを，メニューから[リソース]-[インポート]でインポートしてください（第4図）。

つぎに，メニューから[ファイル]-[新規作成]で，プログラム・ファイルを作ります。ファイル名は“machigai.bas”にします。

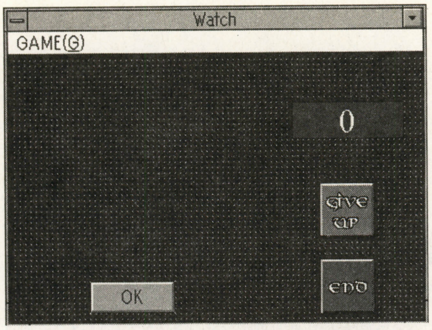
ここに，リスト1を入力してください。

また，今回はメニューも付けましたので，[リソース]-[新規作成]でメニューを作成してください。このメニューの設定は，第2表のようにします。

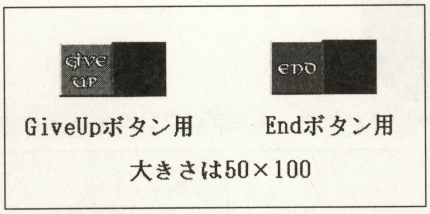
入力が終わったら，プロジェクトを新



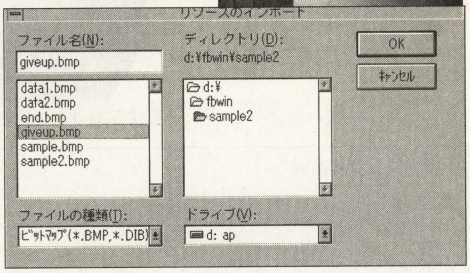
《第1図》このように2枚の絵を用意する。ちがいがわかるかな？



《第2図》リソースファイルの作成例。位置は，左の大きく空いている部分にあれば，自由に配置してかまわない



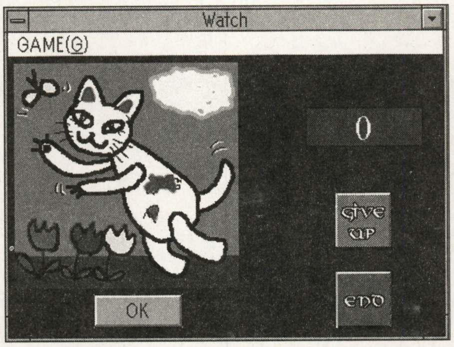
《第3図》ビットマップボタンに使用する絵は，こんな感じで作成する



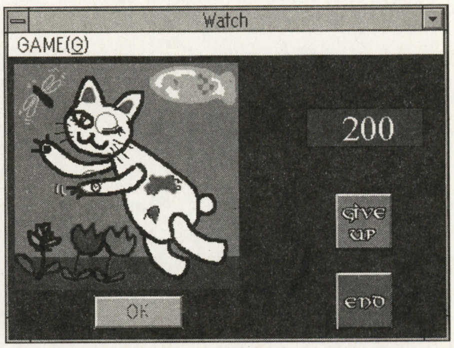
《第4図》メニューから[リソース]-[インポート]を選択すると，このような画面になる。ここでリソースを登録する

《第1表》フォームの各コントロールのプロパティ

テキストコントロール	
コントロールID	ScoreText
テキスト	0
テキストの配置	中央揃え
ビットマップボタン	
コントロールID	
GiveupBmpButton	
ビットマップ	giveup
フレーム数	2
フレーム幅	50
フレーム高さ	50
描画間隔	50
ビットマップボタン	
コントロールID	
EndupBmpButton	
ビットマップ	end
フレーム数	2
フレーム幅	50
フレーム高さ	50
描画間隔	50
コマンドボタン	
コントロールID	OkButton



《第5図》よく見て絵を覚えよう！



《第6図》ちがいをクリックしてあっていれば，赤い○がついて100点ゲットだ！

《第2表》メニューの設定

項目名	コントロールID	アクセスキー	その他
GAME	GAME	G	
START	GAMESTART	S	→(R)
	dummy		→(R),セパレータ
EXIT	GAMEEXIT	X	→(R)

規に作成して，そこにプログラム・ファイルとリソース・ファイルを登録します。

最後に，これをコンパイル（翻訳）して“machigai.exe”を作成します。これで，できあがりです。

遊びかたご紹介

この『まちがいさがしゲーム』の遊びかたを，簡単に紹介しましょう。

ゲームを開始するには，コンパイルしてできた“machigai.exe”を実行し，メニューの[GAME]-[START]を選びます。

すると，画面中央左に正しい絵が表示されます。これをよーく見て，覚えてください（第5図）。

「これはもうまちがいなく覚えた！」と思ったら，絵の下側の[OK]ボタンを押します。すると，今度はまちがいのある絵が表示されるので，まちがっているポイントをマウスでクリックします。あっていればその部分が赤い丸で表示されます（第6図）。

まちがっているポイントは，全部で7か所あります。クリックは，10回までできます。もしわからなくなってしまったら[Give Up]ボタンを，終了させたいときには[End]ボタンを押してください。

おわりに

卒業試験といえるゲームは，いかがでしたでしょうか？　ビットマップを差し替えて，まちがえているポイントを設定し直すことで，すぐにあなただけのオリジナル・ゲームになるはずです。最近は，デジタル・スチルカメラやフォトレタッチ・ソフトも安くなってきていますので，データ作成は容易なはずです。ぜひ，みなさんで楽しんでください。

このプログラムは，もうじき発売予定の別冊『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』の付録CD-ROMに収録されています。お楽しみに。

さて，1年のおつき合い，どうもありがとうございました。来月からは，またまたリニューアルした形でF-BASIC Winの連載がはじまります。期待してくださいね！

《リスト1》『まちがいさがしゲーム』プログラム・リスト（machigai.bas）

```
#include "F1A0LWW3.BI"

declare sub MAINFORM_START edecl ()
declare sub GAMESTART_ON edecl ()
declare sub DRAW1 edecl()
declare sub HANTEI edecl()
declare sub OKBUTTON_ON edecl ()
declare sub MAINFORM_MOUSEDOWN edecl ( byval BUTTON%, byval SHIFT%,
byval SX!, byval SY! )
declare sub ENDING edecl()
declare sub BADENDING edecl()
declare sub ENDBMPBUTTON_ON edecl ()
declare sub GIVEUPBMPBUTTON_ON edecl ()
declare sub GAMEEXIT_ON edecl ()

var shared WRONGAREA(7,4) as integer
var shared FLAG as integer
var shared SCORE as integer
var shared CHECK as integer
var shared CHECKMAX as integer
var shared HIT as integer
var shared OKBUTTON as object
var shared SCORETEXT as object

OKBUTTON.ATTACH GETDLGITEM("okbutton")
SCORETEXT.ATTACH GETDLGITEM("scoretext")

while 1
        waitevent
wend
stop
end
'フォームスタート
sub MAINFORM_START()
OKBUTTON.ENABLEWINDOW 0
end sub
'メニュー(STARTの処理)
sub GAMESTART_On()
FLAG=0:SCORE=0:CHECK=0:HIT=0
SCORETEXT.SETWINDOWTEXT "0"
DRAW1
end sub
'見本の絵を表示
sub DRAW1()
BMPFILE$="data2.bmp"          'ディレクトリは各自で変更してください
WRONGAREA(1,1)=  2:WRONGAREA(1,2)=  7:WRONGAREA(1,3)=
44:WRONGAREA(1,4)= 51
WRONGAREA(2,1)= 10:WRONGAREA(2,2)=138:WRONGAREA(2,3)=
41:WRONGAREA(2,4)=167
WRONGAREA(3,1)= 76:WRONGAREA(3,2)= 49:WRONGAREA(3,3)=
98:WRONGAREA(3,4)= 66
WRONGAREA(4,1)= 65:WRONGAREA(4,2)=101:WRONGAREA(4,3)=
81:WRONGAREA(4,4)=117
WRONGAREA(5,1)=
75:WRONGAREA(5,2)=139:WRONGAREA(5,3)=109:WRONGAREA(5,4)=172
WRONGAREA(6,1)=120:WRONGAREA(6,2)=
3:WRONGAREA(6,3)=196:WRONGAREA(6,4)= 38
WRONGAREA(7,1)=160:WRONGAREA(7,2)=112:WRONGAREA(7,3)=184:WRONGAREA(
7,4)=138
CHECKMAX=7
var PICT1 as object
BITMAPOBJECT PICT1
PICT1.LOADBITMAPFILE BMPFILE$
DRAWBITMAP PICT1,5,5
PICT1.DELETEBITMAP
OKBUTTON.ENABLEWINDOW -1
end sub
'間違いの絵を表示
sub OKBUTTON_ON()
BMPFILE$="data1.bmp"'ディレクトリは各自で変更してください
var PICT1 as object
BITMAPOBJECT PICT1
PICT1.LOADBITMAPFILE BMPFILE$
DRAWBITMAP PICT1,5,5
PICT1.DELETEBITMAP
FLAG=1
OKBUTTON.ENABLEWINDOW 0
end sub
'マウスでクリックしたときの処理
sub MAINFORM_MOUSEDOWN( byval BUTTON%, byval SHIFT%, byval SX!,
byval SY! )
HIT=HIT+1
if HIT=10 then
    BADENDING
end if
for I=1 to CHECKMAX
if FLAG=1 and SX!>WRONGAREA(I,1)+5 and SY!>WRONGAREA(I,2)+5 and
SX!<WRONGAREA(I,3)+5 and SY!<WRONGAREA(I,4)+5 then

circle((WRONGAREA(I,1)+WRONGAREA(I,3))/2,(WRONGAREA(I,2)+WRONGAREA(
I,4))/2),10,5
    beep
    WRONGAREA(I,1)=1000:WRONGAREA(I,2)=1000
    SCORE=SCORE+100:CHECK=CHECK+1
    SCORETEXT.SETWINDOWTEXT str$(SCORE)
        if CHECK=CHECKMAX then
            ENDING:MAINFORM_START
        end if
    end if
beep
next
end sub
'エンディング
sub ENDING()
TEMP%=MESSAGEBOX("Congraturations!","あなたの得点は"+str$(SCORE)+"点で
した"+chr$(13)+"終了しますか？",4,3)
if TEMP%=5 then
    end
end if
end sub
'ゲームオーバー
sub BADENDING
TEMP%=MESSAGEBOX("GameOver","あなたの得点は"+str$(SCORE)+"点でした
"+chr$(13)+"終了します",0,3)
end
end sub
'エンドボタンの処理
sub ENDBMPBUTTON_ON()
TEMP%=MESSAGEBOX("終了","おわりますか？",4,3)
if TEMP%=5 then
    end
end if
end sub
'ギブアップボタンの処理
sub GIVEUPBMPBUTTON_ON()
badending
end sub
'メニュー（EXITの処理)
sub GAMEEXIT_On()
ENDBMPBUTTON_ON
end sub
```

リスト入力方法

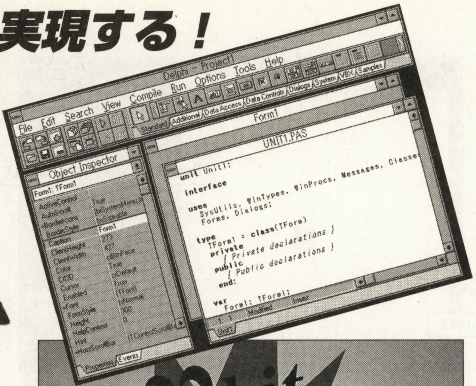
F-BASIC Winを起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの)。

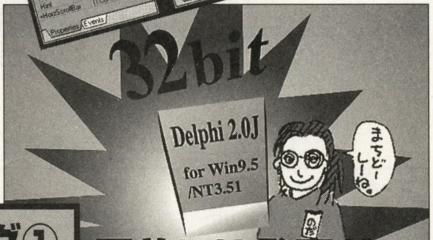
そこに，リスト1をそのまま入力していきます。

入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

ワンランク上のWindowsプログラミングを実現する！
簡単に高速処理プログラム＆ゲームが作れる

デルファイ Delphi完全マスターへ





夏前には発売だ！

第6回　Delphiによるオブジェクト指向プログラミング①

TEXT & PROGRAMMING●野多 良

Borland
Delphi for Windows（日本語版）
■価格29,800円
■発売中
■問い合わせ先
ボーランド㈱　☎03-5350-9380

Windowsで高速処理プログラムを作成できる『Delphi for Windows（デルファイ・フォー・ウィンドウズ，以降Delphiと略）』。

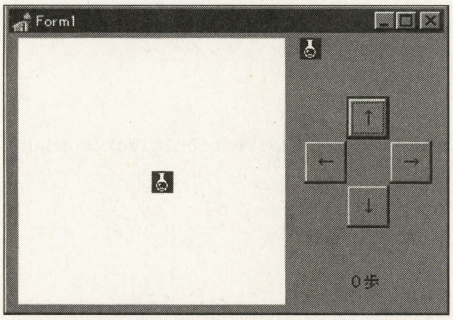
今までの連載では，どちらかというと実践的なプログラミング・テクニックを紹介してきました。今回からは少し目先を変えて，Delphiで使われているObject Pascal（オブジェクト・パスカル）を有効に使う方法を紹介していこうと思います。

キャラクター移動プログラムについて考える

「え？　もう“アクション・ゲームを作ろうシリーズ”は終わったの？」と思う人がいるかもしれませんが，それはこの連載の裏テーマなのです。安心してください。

というわけで，オブジェクト指向プログラミングを紹介しながら，ひとまずアクション・ゲームの基本ともいえるキャラクター移動をサンプルとして作ってみることにします（**第1図**）。

キャラクター移動に最低限必要なデータは，キャラクターの位置を示すX座標，Y座標です。また，今回はそれに加え，キャラクターの状態を示すデータのサンプルとして，キャラクターが何歩移動したかという情報も持つことにします（このようなキャラクターの状態を表すデータは，実際のゲームなどでは必要になるはず）。



《第1図》今回サンプルで作成したキャラクター移動プログラム

実際にプログラムにすると？

このプログラムは，つぎのような構成で作成していきます。

メイン・フォームであるForm1上に，キャラクターを表示する場所Image1を用意し，表示するキャラクターのビットマップ・データImage2を読み込んでおきます。

また，四つのキャラクター移動ボタン（Button1～Button4）を用意し，それぞれのボタンを押すと，キャラクターが上下左右に移動することにします。

さらに，これまでの連載で何度もでてきたように，タイマ割り込みTimer1によって，定期的にグラフィック・イメージを更新します。ここではキャラクターの表示だけでなく，Label1にキャラクターが何歩移動したかという情報も表示します。

何も考えずにプログラムを組んでみる

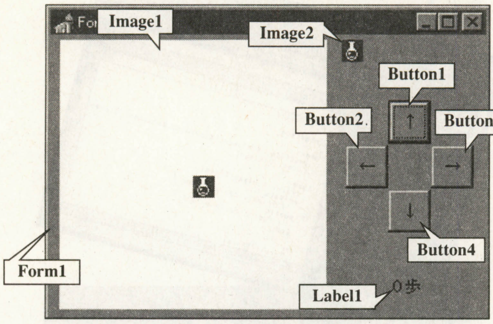
さて，以上のプログラムを何も考えずに（もちろん，本当に何も考えないと，プログラムなんて作れないけど）組んでみたのが，サンプル・プログラム1です（**第2図，第1表，リスト1**）。

キャラクターのデータを保持する変数として，x，y，Countという三つのinteger型変数を用意しています。

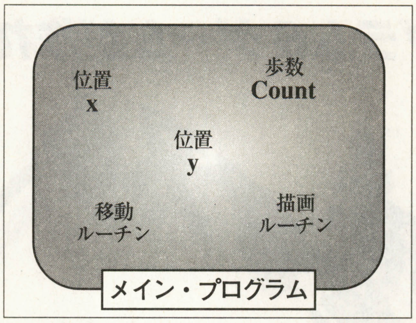
これらの変数は，implementation行のあとに宣言されているので，このユニット内で完全にグローバルな変数となります。ここでいうグローバルとは，どのプロシージャからも同じ変数として扱うことができるということです（くわしくはコラムを参照）。

プログラムの内容は，先ほど説明したことを，そのまま標準的なDelphiプログラムに移し替えただけです。BitBltなどの使いかたは，これまでの連載で説明してきたので，くわしい解説は省略します。

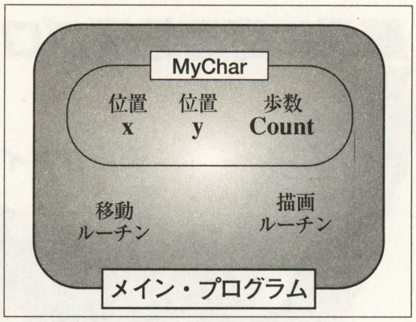
さて，この程度の大きさのプログラムならば，このような「データ＆プログラムの構造を考えない」書きかたをしても何とかなります（**第3図**）。しかし，もっと規模の大きなプログラムになると，どうなるでし



《第2図》サンプル・プログラムのフォームのデザイン



《第3図》変数もルーチンも，メイン・プログラムの中にごちゃごちゃに入っている



《第4図》変数が構造体によってパッケージングされた

《第1表》主なプロパティ変更点

コンポーネント	プロパティ	値
Image1	Width	200
	Height	200
Image2	Picture	適当なビットマップをロード

※あとは第2図をもとに適当に配置。ボタンの名前と移動方向に注意（Button1：上，Button2：左，Button3：右，Button4：下）

ょう？

変数の管理やプログラムの可読性が，プログラマーの能力まかせになっており，大規模になればなるほどプログラマーの負担は大きくなっていきます。

構造体で変数を管理するのだ！

今回のサンプルでは，キャラクターは一つだけなので，「x，y」といえばそれがキャラクターの座標を表す変数だということが簡単にわかります。

しかし，これがもし複数のキャラクターをコントロールするとしたら，x，yなどという書きかたでは，どのキャラクターの座標なのかわからなくなります。「MyX，MyY，TekiX，TekiY，…」のようにたくさんの変数をそれぞれのキャラクターごとに定義するか，あるいは「x[0]，y[0]，x[1]，y[1]，…」のように配列を使う方法などが思いつくでしょう。

しかし，このような方法では，コントロールするキャラクターが増えるほど変数の数が増えてしまい，変数の管理がどんどん大変になってしまいます。

そこで登場するのが，“構造体”です。構造体を使うと，関連する変数をパッケージングして，一つの変数としてまとめて扱うことができるようになります（第4図）。

構造体を使った例が，リスト2です。

このプログラムでは，キャラクターに関連した，x，y，Countという三つの変数要素を持つ構造体として，TMyCharという構造体を宣言し，TMyChar型の変数MyCharがキャラクターのデータを保持しています。

構造体TMyChar型変数にパッケージングされた変数のことを，“メンバ変数”といいます。これらは，

（所属）．（メンバ変数名）

というように，所属する構造体とメンバ変数を対にして指定することで，ふつうの変数と同様に扱うことができます。

このように，構造体を使うとことで，キャラクター（所属）とデータ（変数）の関係が明確になり，変数の管理が非常にやりやすくなります。

オブジェクトとしてキャラクターを管理する！

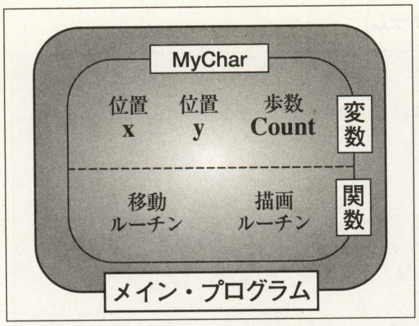
構造体によって，キャラクターとデータの関係は非常にわかりやすくなりました。しかし，データとの関係はわかりやすくなったのですが，キャラクターを実際に動かすルーチンは，相変わらずプログラマーがすべて管理しなければなりません。

どうせなら，キャラクターに関連した部分すべてについて，一元的に扱ったほうが管理が簡単です。

そこで，クラスが登場します。クラスとは，簡単にいうと「キャラクターのデータ

《リスト1》何も考えずプログラムを作った例

```
(前半省略)

implementation

{$R *.DFM}

var{グローバル変数定義}
  x,y:integer;
  Count:integer;

procedure  TForm1.FormCreate(Sender:
TObject);
begin
  x:=100;{変数初期化}
  y:=100;
  Count:=0;
end;

procedure  TForm1.Timer1Timer(Sender:
TObject);
begin
  {画面描画}
  PatBlt(Image1.Canvas.Handle,
         0,0,
         Image1.Width,Image1.Height,
         WHITENESS);
  BitBlt(Image1.Canvas.Handle,
         x,y,
         Image2.Width,Image2.Height,
         Image2.Canvas.Handle,
         0,0,
         SRCCOPY);
  Image1.Refresh;{ここで画面上でのイメージが
更新される}
  Label1.Caption:=IntToStr(Count)+'歩
';
end;

procedure  TForm1.Button1Click(Sender:
TObject);
begin
  Dec(y);{上移動}
  Inc(Count);
end;

procedure  TForm1.Button4Click(Sender:
TObject);
begin
  Inc(y);{下移動}
  Inc(Count);
end;

procedure  TForm1.Button3Click(Sender:
TObject);
begin
  Inc(x);{右移動}
  Inc(Count);
end;

procedure  TForm1.Button2Click(Sender:
TObject);
begin
  Dec(x);{左移動}
  Inc(Count);
end;

end.
```



《第5図》キャラクターに関するすべてがまとめられた

だけでなく，行動も管理するように拡張された構造体」ということです。

クラスによって定義されたデータ構造のことを，“オブジェクト”といいます。オブジェクトとは，いわゆる“もの”とでもいうような意味です。

構造体は，どれだけデータを一元的に管理していても，しょせん情報の羅列にすぎません。しかし，データに加えて行動までを管理するクラスは，単なる情報の固まりというよりは，むしろ現実に存在する“もの”に近い存在です。そのため，オブジェクトと呼ばれています（た，たぶん）。

クラスを使って書いたのが，**リスト3**，**リスト4**です。

新しいユニットであるunit2で，TMyChar型のクラスを定義しています。TMyCharクラスは，x，y，Countのようなデータメンバに加えて，キャラクターの行動を示す移動ルーチン（Move～）と，画面描画を行なうルーチン（Draw）をメンバに持っています。

これにより，TMyChar型オブジェクトのデータや行動のコントロールは，すべてTMyCharオブジェクトのメンバを通して行なうことになり，TMyCharオブジェクトの操作が完全に一元化されます（**第5図**）。

サンプル1，2では，キャラクターを移動させるときに，

```
Inc(MyChar.x);
```

のように，ぱっと見にわかりにくい変数の演算をしていましたが，クラスを定義したことにより，

```
MyChar.MoveRight;
```

のように，いったい何に対してどういう処理をしているのかを，一目でわかるよう書くことができるのです。

これにより，クラスの定義さえきちんとしていれば，**リスト3**のメイン・プログラムは，非常に単純でわかりやすいプログラムになります（今回の例は，クラスの定義がちょっと強引で美しくないけど…）。

《リスト2》構造体で変数をパッケージングした例

```
(前半省略)
implementation

{$R *.DFM}

type{構造体定義}
  TMyChar=record
    x:integer;
    y:integer;
    Count:integer;
  end;

var{構造体型の変数定義}
  MyChar:TMyChar;

procedure  TForm1.FormCreate(Sender:
TObject);
begin
  MyChar.x:=100;{変数初期化}
  MyChar.y:=100;
  MyChar.Count:=0;
end;

procedure  TForm1.Timer1Timer(Sender:
TObject);
begin
  {画面描画}
  PatBlt(Image1.Canvas.Handle,
         0,0,
         Image1.Width,Image1.Height,
         WHITENESS);
  BitBlt(Image1.Canvas.Handle,
         MyChar.x,MyChar.y,
         Image2.Width,Image2.Height,
         Image2.Canvas.Handle,
         0,0,
         SRCCOPY);
  Image1.Refresh;

Label1.Caption:=IntToStr(MyChar.Count)
+'歩';
end;

procedure  TForm1.Button1Click(Sender:
TObject);
begin
  Dec(MyChar.y);{上移動}
  Inc(MyChar.Count);
end;

procedure  TForm1.Button4Click(Sender:
TObject);
begin
  Inc(MyChar.y);{下移動}
  Inc(MyChar.Count);
end;

procedure  TForm1.Button3Click(Sender:
TObject);
begin
  Inc(MyChar.x);{右移動}
  Inc(MyChar.Count);
end;

procedure  TForm1.Button2Click(Sender:
TObject);
begin
  Dec(MyChar.x);{左移動}
  Inc(MyChar.Count);
end;

end.
```

次回予告のついでにまとめと補足

今回はひとまずここまで。次回も，この続きとして，もうちょっとマトモな，オブジェクトの作成例を紹介するつもりです。

と，次回予告が終わったところで，今回の内容の補足を少々。

今回の説明ではすっ飛ばしてしまいましたが，本来はオブジェクト指向プログラミングの前段階として，構造化プログラミングというものがあります。

これは，共通する処理をサブ・ルーチンとしてまとめてメイン・ルーチンの外にだしてしまい，プログラムの流れが見やすいメイン・ルーチンと，そこから呼びだされるたくさんのサブ・ルーチン群といった形でプログラムを書いていく方法です。

しかし，Windowsプログラムの場合，イベント・ドリブンという特殊な形式（関数呼びだしの固まり）でプログラムが動作するため，従来のプログラムのような明確なメイン・ルーチンというものがありません。そのため，構造化プログラミングのサンプルが用意しにくく，このステップを飛ばしてしまいました。

本来は，構造化プログラミングによって作られたサブ・ルーチン群の中から，共通するものに対しての操作を行なうサブ・ルーチンを，そのもの（オブジェクト）のもとに，統合（一元化）したものが，オブジェクト指向プログラミングとなります。

言葉で言ってもなんだかわからないかもしれませんが，まあ，雰囲気だけでも感じておいてください。

最後にニュースを。Delphiの32ビット（Windows95／NT 3.51）版である『Delphi 2.0』の英語版の発売が開始されました。日本語版ももうすぐ登場するようです。楽しみに待ちましょう！

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.4と連動

ここで紹介したサンプル・プログラムおよびゲームを収録しています（Delphiを持っていなくても遊べるぞ！）。

《リスト3》クラスを使ってオブジェクトにした例（メイン・プログラム）

```
(前半省略)
implementation

{$R *.DFM}

uses Unit2;{Unit2をこのユニットから参照することを指定}

var
  MyChar:TMyChar;{TMyCharクラス型変数であるMyCharを宣言}

procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
begin
  {MyCharをTMyCharクラス型オブジェクトとして生成}
  MyChar:=TMyChar.Create(Self);
end;

procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);
begin
  MyChar.Draw;{キャラクターを描画}
end;

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  MyChar.MoveUp;{上移動}
end;

procedure TForm1.Button4Click(Sender: TObject);
begin
  MyChar.MoveDown;{下移動}
end;

procedure TForm1.Button3Click(Sender: TObject);
begin
  MyChar.MoveRight;{右移動}
end;

procedure TForm1.Button2Click(Sender: TObject);
begin
  MyChar.MoveLeft;{左移動}
end;

procedure TForm1.FormDestroy(Sender: TObject);
begin
  MyChar.Free;{プログラム終了時に，オブジェクトを破棄}
end;

end.
```

《リスト4》クラスを使ってオブジェクトにした例（クラス定義）

```
unit Unit2;

interface

{このユニットで使用する命令や型が，定義されているファイルを指定}
uses WinProcs,WinTypes,SysUtils,Graphics;

{TMyChar型のクラス定義}
type
   TMyChar=class(TObject){TMyChar型クラスはTObjectをもとにしてい
る}
  private{他から参照できない変数・サブ・ルーチン定義}
    x:integer;
    y:integer;
    Count:integer;
  public{他から参照できる変数・サブ・ルーチン定義}
    constructor Create(AOwner:TObject);{オブジェクトの生成}
    destructor Destroy;override;{オブジェクトの破棄}
    procedure MoveRight;{移動}
    procedure MoveLeft;
    procedure MoveUp;
    procedure MoveDown;
    procedure Draw;{画面描画}
    property PosX:integer read x;
    property PosY:integer read y;
    property Cnt:integer read Count;
    {キャラクターのデータは，他から読みとりはできるが変更はできない}
  end;

implementation

uses Unit1;

constructor TMyChar.Create(AOwner:TObject);
begin
  inherited Create;{親（TObject）の生成ルーチンを呼び出す}
  x:=100;{変数初期化}
  y:=100;
  Count:=0;
end;

destructor TMyChar.Destroy;
begin
  inherited Destroy;{親（TObject）の破棄ルーチンを呼び出す}
end;

procedure TMyChar.MoveRight;
begin
  Inc(x);{右移動}
  Inc(Count);
end;

procedure TMyChar.MoveLeft;
begin
  Dec(x);{左移動}
  Inc(Count);
end;

procedure TMyChar.MoveUp;
begin
  Dec(y);{上移動}
  Inc(Count);
end;

procedure TMyChar.MoveDown;
begin
  Inc(y);{下移動}
  Inc(Count);
end;

procedure TMyChar.Draw;
begin
  with Form1 do{以降，Form1のメンバとして扱う}
  begin
  {画面描画}
  PatBlt(Image1.Canvas.Handle,
         0,0,
         Image1.Width,Image1.Height,
         WHITENESS);
  BitBlt(Image1.Canvas.Handle,
         x,y,
         Image2.Width,Image2.Height,
         Image2.Canvas.Handle,
         0,0,
         SRCCOPY);
  Image1.Refresh;
  Label1.Caption:=IntToStr(Count)+'歩';
  end;
end;

end.
```

※[ファイル]-[ユニットの新規作成]によりUnit2のひながたを作成後，入力

変数の可視性（スコープ）

本文中では，グローバルな変数という表現をしました。しかし，「グローバルな変数って何のこと？」という人もいるかもしれないので，変数の可視性について，簡単に説明しておきます。

初期のプログラミング言語（昔のBASIC言語など）では，一度宣言された（使われた）変数は，プログラム全体を通して一つの変数として扱われました。

そのような場合を，Delphi（WinCRT）で書くと以下のようなプログラムになります。しかし，これは実行すると無限ループになってしまい，正常に動作しません。

```
var
  i:integer

procedure Main;
begin
  for i:=0 to 100 do
  begin
    Sub;
  end;
end;

procedure Sub;
begin
  for i:=0 to 10 do
  begin
    writeln i;
  end;
end;
```

しかし，上の例であげたような，大して重要ではないループ・カウンタなどの変数名をいちいちちがうものにしなければならないというのでは，非常にめんどうです。

そこで，変数の可視性（スコープ）という概念が登場します。これは要するに，変数が通用する範囲というものをきめてしまおうというのです。

変数の可視性を使うと，以下のようなプログラムを書くことができます。

```
procedure Main;
var
  i:integer
begin
  for i:=0 to 100 do
  begin
    Sub;
  end;
end;

procedure Sub;
var
  i:integer
begin
  for i:=0 to 10 do
  begin
    writeln i;
  end;
end;
```

MainとSubという二つのプロシージャで，同じ「i」という名前の整数型変数を使っていますが，それぞれの宣言をそれぞれのプロシージャ内で独自に行なっています。

変数の可視性が使える言語では，このようにプログラム中の適当なブロック内で変数を宣言すると，その変数は宣言したブロック内でのみ通用するようになります。そして，同じ名前の変数であっても，宣言されたブロックがちがえば，それは異なる変数と見なされます。

これにより，プログラム中のあるブロックでのみ使われるような，一時変数の名前に気を使う必要がなくなるわけです。

Delphiでは，さらにprivateとpublicというセクションで変数を宣言することによって，変数の可視性を細かく設定することができます。

これは簡単にいうと，他のユニット（別ファイルにわけられたコード）からコントロールできる（public）か，他のユニットからはコントロールできない（private）かを意味します。

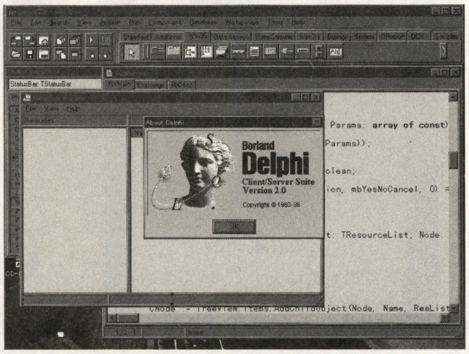
ちなみに，この『変数の可視性』は，今回から解説をはじめたオブジェクト指向プログラミングにおいても，非常に重要な要素となります。

オブジェクト指向の重要なポイントである，情報の隠蔽（いんぺい）（オブジェクトの持つ情報の公開を，プログラムの他の部分に対して制限すること）に関連してくるからです。

くわしくは，次号以降で。

待望のDelphi32ビット版がついに登場！

この連載でも以前何度か触れた，DelphiのWindows95対応32ビット・バージョン『Delphi 2.0』が，ついに発売されました。現在発売されているのは英語版で，そろそろ日本語版も登場予定。従来のDelphi 1.0との互換性を保ちつつ，高機能＆高速化が施されているこの製品，すでにDelphiを使っている人はもちろん，これからWindowsプログラミングをはじめようとしている人も，要注目だ！



はみだしVB研

所長　助手君，読者からクレームがきておるぞ。

助手　へ？　何ですか？

所長　3月号のVB研の君のセリフ「僕の名前は野田良」は，野多のまちがいじゃないですか，というモノだ。

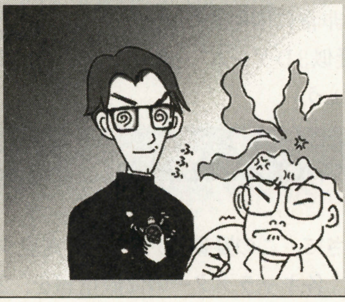
助手　やだなー，また誤植ですか，所長。

所長　カチーン。こ，これはキサマが言っているセリフじゃないかぁ！

助手　ここは『Delphi完全マスター』だからVB研のことなんか知らない。

所長　き，きさまぁ！

助手　次号こそは再開して，このコーナーは早くやめましょうね。



あのWindows環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速(ちょっぱや)アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。

クリック・アンド・プレイ
Klik & Play ゲーム作成術

Play4　アニメーションを駆使して疑似3Dゲームに挑戦だ！

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）

《動作環境》
●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要
●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

Windowsで高速アクション・ゲームが作れる『Klik & Play』。
まだKlik & Playを持っていない人に朗報です。今月から，毎月プレゼントが開始されました！　どしどし応募して，Klik & Playを手に入れてください。
今回は，現在のアーケード・ゲームの主流といえる“3Dアクション”に挑戦してみましょう。

Klik&Playで3Dゲームは可能か?

みなさんは「3Dゲーム」と聞くと，どのようなゲームを思い浮かべるでしょうか？

最近ではポリゴン処理をする，きちんとした3D計算を行なっているゲームが非常に多くなっています。しかし，少し昔までは『スペースハリアー』をはじめとした，大量のアニメーション・パターンを使って3Dを表現しているゲームが多くありました。本誌の投稿プログラムでも，各機種で『スペースハリアー』もどきが作られたものです。

「やっぱ，3D計算するほうがエライよな」と思うのがスジなのですが，残念ながらKlik & Playでその処理を実現することは非常に困難なのです。そこで，今回は“疑似3Dゲーム”を作ってみることにしましょう。

XYに加えてZ座標の概念を知ろう！

さて，この疑似3Dゲームを実現するには，各キャラクターの位置情報を，2次元（x，y）から3次元（x，y，z）にする必要があります。これには，前回紹介した“変数”を使って，新たにZ座標を記憶させることになります。

つまり，このZ座標が“奥行き”の位置を示すのです。ですから，自分と敵がぶつかったときの衝突判定に，変数に記憶したZ軸の値が同じかどうかを付け加える必要があります。

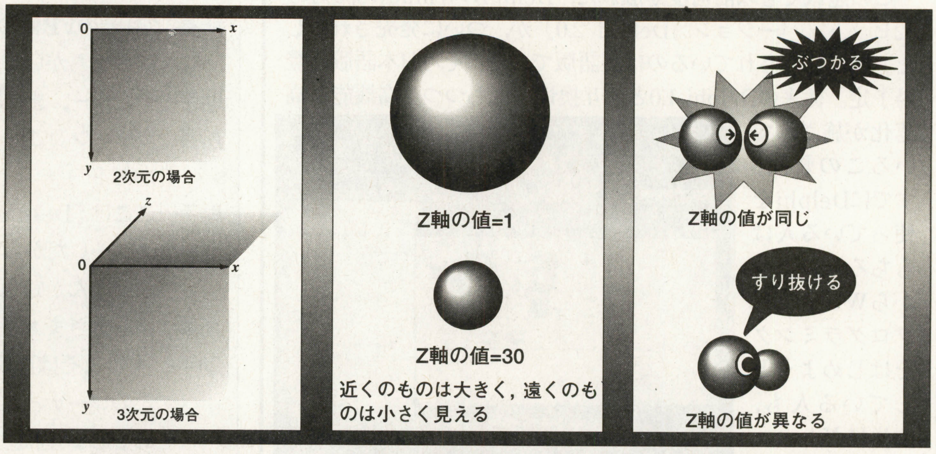
また，Z座標の値によって，キャラクターの表示を変えなくてはいけません。遠くのものは小さく，近くのものは大きく見える処理を行なうわけです（第1図）。

具体的には，大きさの異なるキャラクターを多数用意し，これをKlik & Playの「アニメーションエディタ」に登録します。この登録したキャラクターを，Z軸の値によって切り替えればそれらしく見えるわけです。

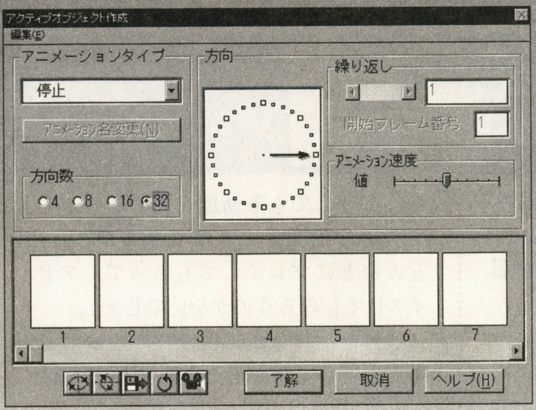
アニメーションエディタを使いこなそう！

それでは，実際にその処理を行なってみましょう。まずは，キャラクターの作成です。

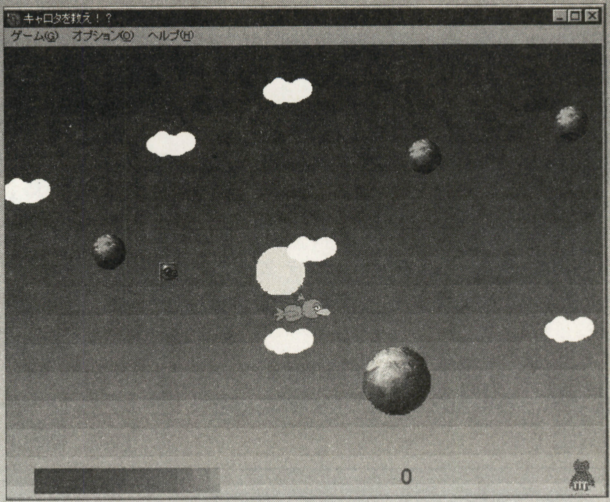
Windowsに付属しているツール「ペイ



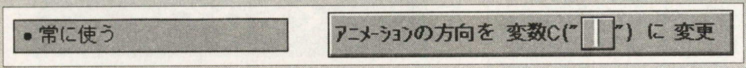
《第1図》キャラクターにZ座標を持たせることで，このような処理を行なう



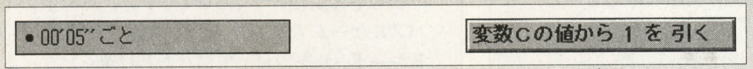
《第2図》アニメーションエディタで，大きさの異なるキャラクターを登録する



《第5図》これが疑似3Dゲームだ！　またの名を3Dゲームもどきと言います



《第3図》変数Cの値によってキャラクターを切り替える



《第4図》これを一例として，変数Cをいろいろ変化させてみよう

ントブラシ」の拡大縮小機能を使ってもいいのですが，アンチエイリアス機能がないためキレイなデータは作れません。そこで，『Photoshop（フォトショップ）』などの高価なツールを持っていない人のために，良い方法を紹介しましょう。

Klik&Playの「レベルエディタ」で，一度大きめのキャラクターを登録し，これを右クリックしてメニューから[サイズ変更]を選びます。これで適当に縮小したら，[COPY]（DOS／Vマシンでは[Print Screen]）キーを押して画面を取り込み，ペイントブラシなどを使って保存します。これを繰り返すことで，大きさの異なるキャラクターを作ることができます。

キャラクターが用意できたら，これらをアニメーションエディタで登録します。第2図の画面で方向数を32にし，右方向から反時計周りにキャラクターを大きい順に登録していきます。

つぎに，「イベントエディタ」で第3図のように記述します。これで，変数Cの値によって，アニメーションの方向が切り替わります。

このときの方向の値は0〜31で，右が0で上が8，左が16に下が24と反時計周りになっています。先ほどアニメーションエディタで「右から半時計周り」と書いたのはこのためです。

あとは第4図のように，変数Cの値を変えることで近づいたり，遠ざかるといった処理が可能になります。

まとめ

とりあえず今回のゲームはこれでおわりです。3Dの表現方法としては，少し中途半端なものとなってしまったかもしれません。

キャラクター表示の優先順位を任意に変更したり，遠くのキャラクターの座標が中心近くに寄ることを透視変換で表現するということも実現したかったのですが，またの機会に挑戦してみたいと思います。

Klik&Playでは，3Dを主体としたゲームを作るのは少し苦しいのですが，ゲームの演出の一部としてならば十分使えるのではないでしょうか。

みなさんも，挑戦してみてください。

本誌別冊 BASIC Magazine CD-ROM Special Vol.4と連動

製品版の『Klik&Play』をWindows95対応にするアップデート・プログラムと，新たに95にも対応したデモ版，一般ユーザーが作成したサンプル・ゲーム，そしてよりパワーアップした『キャロタをまた救え!?』を収録しています。

『Klik&Play』オリジナル・ゲーム大募集！

富士通パレックスでは，『Klik&Play』で作成したゲームのコンテストを開催します。優秀作品50タイトルは，CD-ROMに収録して富士通パレックスより発売されます。また，優秀作品の作者には，特製液晶テレビやウィンドブレーカなどの賞品が贈られる予定です（マイコンBASICマガジン賞もあるよ）。このコンテストへは，つぎのいずれかの方法で応募してください。

①フロッピーディスクなどに記録した作品を，・住所・氏名・年令・職業・電話番号を明記の上，富士通パレックス『Klik&Play』事務局まで郵送する。

②パソコン通信NIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーション『Klik&Playデータライブラリ』にアップロードする。

③ベーマガ編集部あてに郵送する（届いた作品はベーマガ編集部から富士通パレックスにお渡しします）。

応募の受付は，'96年5月10日までです（当日消印有効）。結果の発表は，7月8日発売の本誌にて行ないます。また，優秀作品を集めたCD-ROMは，『Klik& Play Game Collection』という名称で7月10日に発売予定です。

また，応募方法の②にあるNIFTY-Serveのパレックス・コンテンツステーションでは，『Klik&Play』の最新情報やQ&Aなどを行なっています。ぜひ，アクセスしてみてください（GO SPRX）。

コンテストの応募作の中から，優秀な作品を順次，本誌別冊の『BASIC Magazine CD-ROM Special』のCD-ROMに収録する予定です。お楽しみに！

ベーマガ編集部が目撃した！

『Klik&Play』オリジナル・ゲーム大募集！
中・間・報・告

最近，人気急上昇中のゲーム作成ツール『Klik&Play（クリック&プレイ）』。そのオリジナル・ゲームを競うコンテストの〆切まで，いよいよあと“1か月”となりました。

ここで，コンテスト事務局に届いている応募作品の中から，いくつかの作品を紹介しましょう。

なお，これらの作品は，本誌別冊『BASIC Magazine CD-ROM Special』Vol.4に収録されています。ぜひとも自分の目で，そのデキを確かめてください。

これからこのコンテストに応募しようとしているゲーム制作者のみなさんに，ちょっとアドバイス。ゲームを作るときには，自分1人でテストプレイをしていると，どうしても難易度が高くなりがちです。ある程度ゲームができあがったら，友人などにプレイしてもらって，アドバイスしてもららうのがいいでしょう。

意外と，自分では気がつかなかった問題点などが見つかることもありますよ。

モンキチ星をすくえ 惑星シールドＶ１.１

大阪府　椎名圭作

なんと，椎名さんはすでに5作品を応募されています。今回はその中から二つ，『モンキチ星をすくえ』と『惑星シールドV1.1』を紹介しましょう。

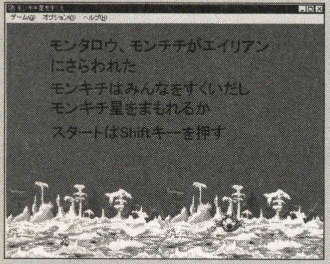
『モンキチ星をすくえ』は，エイリアンにさらわれたモンチチとモンタロウを救うストーリーの，シューティング・ゲームです。

敵の動きが速く，また自分の弾が単発なので難易度も適度に高く，なかなか楽しめるものになっています。ちょっとキャラクターが小さく，とくにデモシーンではもっとキャラクターを大きくしたほう迫力がでるでしょう。

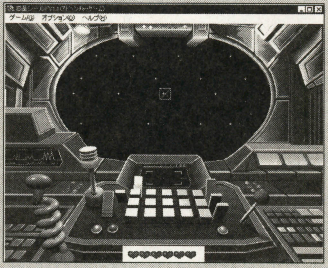
もう1本の『惑星シールドV1.1』は，アドベンチャー・ゲーム。

そのストーリーは，「同盟国の地球が宇宙一邪悪なトロシアス星人から攻撃をうけ，崩壊寸前である。あなたは，地球を救うべく宇宙船エクスシードに乗り，トロシアス星人を倒しにいく」というものです。トロシアス星人を倒すには，宇宙をさまよい謎を解いてアイテムを集める必要があります。

ゲームは通常コックピット視点で進行しますが，一部にサイドビューの戦闘シーンが挿入されるなどの多彩な展開を見せるところがポイントでしょう。



▲『モンキチ星をすくえ』のオープニング画面。さらわれたモンチチとモンタロウを救いだせ！



▲『惑星シールドV1.1』はアドベンチャー・ゲーム。普段はコックピット視点となっている

リンゴ惑星

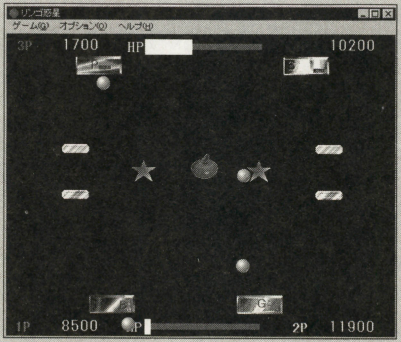
千葉県　増田洋平

増田さんの作成した『リンゴ惑星』は，多人数の対戦型ゲームで，2人もしくは4人でプレイします。

ゲーム内容は，自分の側にボールを落とさないようにうまくバーを操作します。ボールを落とすごとにHPゲージが減っていき，先にHPゲージが無くなったほうが負けとなります。また，ときどきHPゲージを回復する『回復型ハート』や，自分が動けなくなる『マグネシウムボール』などのアイテムがでてきます。

決着が付くと，罰ゲームが表示されます。

みんなでワイワイ楽しめるゲームは，意外と少ないので，ネライ目かもしれませんね。



▲『リンゴ惑星』2人か4人でのプレイが可能なのだ！

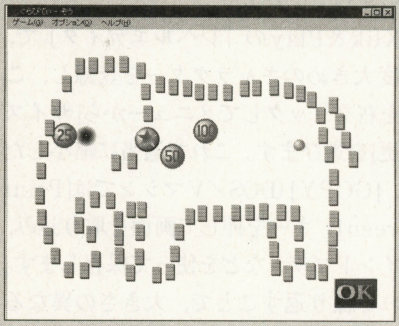
ぐらびてぃ

千葉県　石坂詞秀

石坂さん制作の『ぐらびてぃ』は，思考型パズルゲームです。プレイヤーは，カギとなるキーボールを取り，出口へたどり着くとクリアとなります。

しかし，自分はボールを自由に動かすことができません。自分のできることは，ボールを引きつける力を持つ，Gボールを配置することだけです。

各面は動物の形をしており，視覚的にも楽しめます。全部で5面用意されているので，長時間楽しむことができるでしょう。



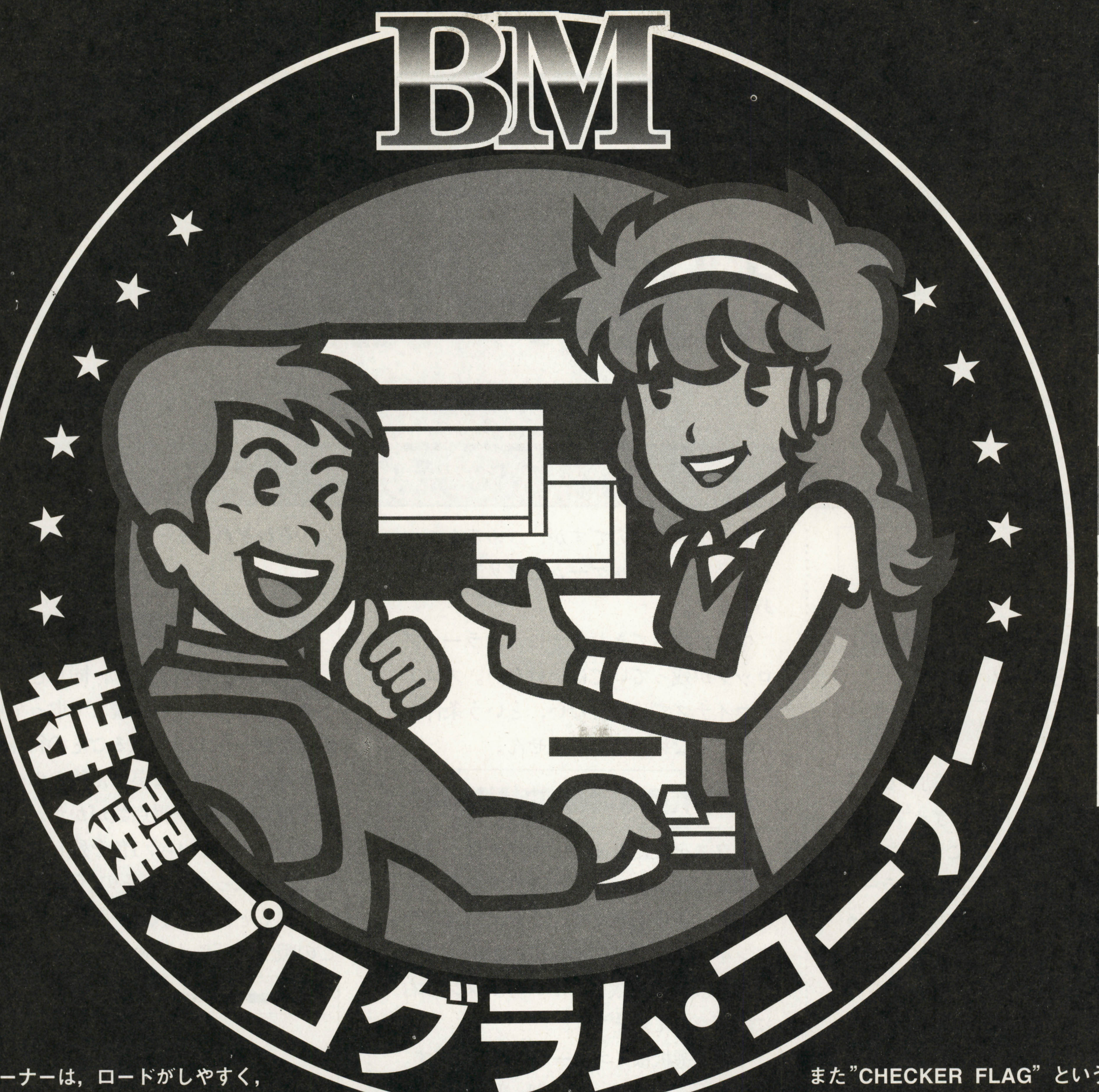
▲『ぐらびてぃ』。Gボールをうまく配置し，ボールをキーボール，出口へ誘導しよう

Klik&Play モニター・プレゼント！

富士通パレックスのご好意により，毎月2名様に『Klik&Play』製品版をプレゼントします！　応募条件は，「最低一つはゲームを作ってコンテストに参加すること」だけ！

①住所②氏名③年令④職業⑤電話番号⑥この連載の感想を明記して，つぎのあて先まで官製ハガキで送ってください。〆切は毎月7日必着です。

■あて先　〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部 『Klik&Playモニター・プレゼント』係



本コーナーは，ロードがしやすく，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介しているプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事にはプログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また”CHECKER FLAG”というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイことも言っていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートはできるだけ付けてください），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，バージョン，モード(N88-日本語BASIC(86)Ver.6.0)等，Ⓒメモリの内容，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も書いておいてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。ラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたディスクや原稿はお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

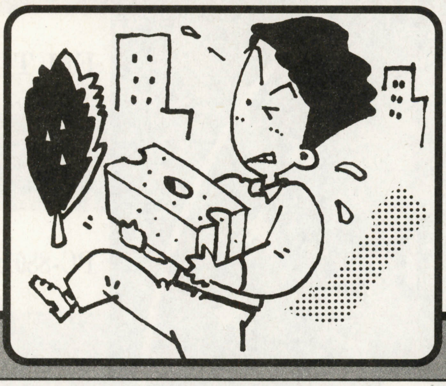
編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係

(実用プログラム，ミュージック・プログラムは，見やすいところにはっきりと書いてください)

Windows3.1以降(Visual Basic2.0)用



「さめがめ」風の点稼ぎパズルゲーム

たけるん～Take Run～

（テイク　ラン）

荒井　篤

What's たけるん?

中央にいる人型のキャラを動かしてカラー・ブロックを取っていき，再び中央に戻ってくるというゲームです。

Rule

キャラは一歩（2マス分）移動するごとにスコアが1点減らされていきます。そしてカラー・ブロックを取るごとにスコアが加算されていきます。同色のカラー・ブロックを取り続けると1個ごとの得点が上がっていきます。一度中央から出て，もう一度中央に戻ってくると終わりです。

行く手を邪魔する壁（またはカラー・ブロック）はボムを使うことで破壊できます。ボムを使うと，キャラの上下左右に壁（またはカラー・ブロック）が破壊されます。ただし，ボムには使用回数に制限があります。

通常のモード（初級，中級，上級のモード）は中央に戻ってきたときのスコアの高さを競うものですが，つめるんモードは完全なパズルゲームでクリア条件があります。

中央に戻ってきたときに，カラー・ブロックが残っていてはいけない。スコアがマイナスではいけない，という条件をクリアしなければなりません。

How to play

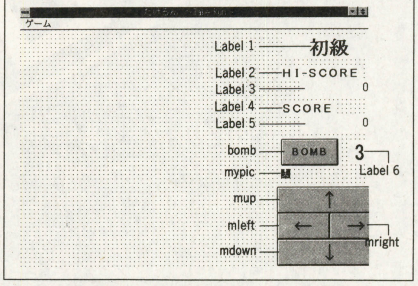
マウスを使用します。キャラは上下左右の矢印のボタンをクリックすると，その方向に1歩進みます。また，ボムのボタンをクリックするとボムを使用します。ボムの残り使用数は，ボムのボタンの右に表示されています。

モード選択はメニューから行ないます。「初級」，「中級」，「上級」は通常のたけるんで，それぞれのフィールドの大きさが違います。また，選ぶごとにブロックの配置などをランダムで作られます。ボム使用は3回に決められています。

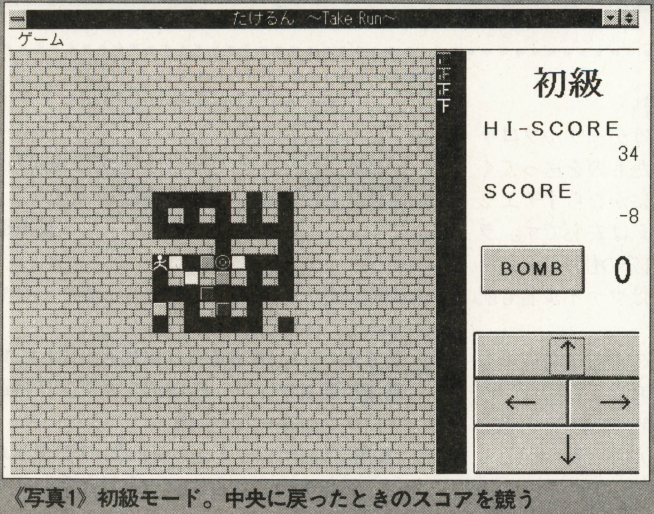
「つめるん」の中のステージ1～5を選ぶと，それぞれ決まったステージが出てきます。

Technique

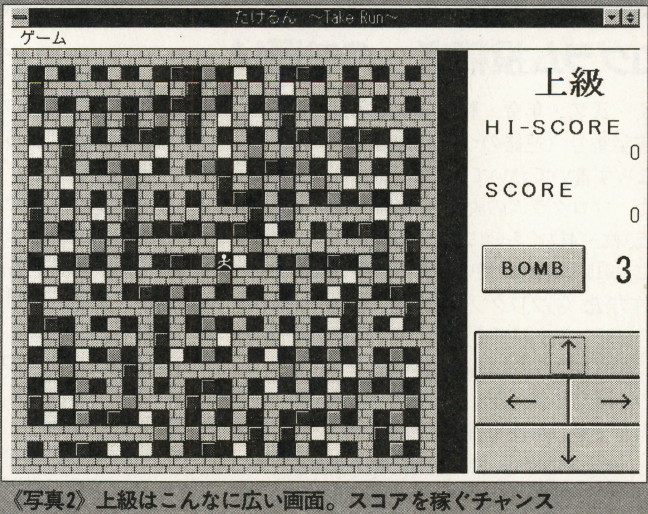
高いスコアを残すには，同じ色のブロックをなるべく多く連続して取っていく必要があります。1個取るごとの得点が高くなる他に，中央に戻った後のボーナスにも最高同色連続得点数がかかわっているからです。だから，1色を残して他のブロックを取っていき，その1色を後半に一気に取るといった戦法が考えられます。この戦法は「さめがめ」というゲームの



《第1図》 TAKERUN.frmの配置例



《写真1》 初級モード。中央に戻ったときのスコアを競う



《写真2》 上級はこんなに広い画面。スコアを稼ぐチャンス

《OVER FLOW》進学などのお祝いであこがれの機種を手に入れた人もそうでない人も，今月も元気にOFコーナーを読みましょう！記事も新企画やニュースが満載です。5月晴れのようにスカットいきましょう！

《第1表》プロパティの設定

フォームの設定		
AutoRedraw	=	True
Caption	=	"たけるん～Take Run～"
Name	=	takerun
ScaleMode	=	3　'ピクセル

ボタンの設定		
Caption	=	"↓"
FontSize	=	27
Name	=	mdown
Caption	=	"←"
FontSize	=	27
Name	=	mleft
Caption	=	"→"
FontSize	=	27
Name	=	mright
Caption	=	"↑"
FontSize	=	27
Name	=	mup
Caption	=	"BOMB"
FontBold	=	True
FontSize	=	13.5
Name	=	bomb

ピクチャーボックスの設定		
AutoRedraw	=	True
AutoSize	=	True
BorderStyle	=	0　'なし
Name	=	mypic
picture	=	16×16ドットのビットマップ
ScaleMode	=	3　'ピクセル

ラベルの設定		
Alignment	=	2　'中央揃え
Caption	=	"初級"
FontBold	=	True
FontName	=	"MS　明朝"
FontSize	=	27
Name	=	Label1
Caption	=	"Hi-SCORE"
FontBold	=	True
FontName	=	"MS　ゴシック"
FontSize	=	13.5
Name	=	Label2
Alignment	=	1　'右揃え
Caption	=	"0"
FontBold	=	"MS　ゴシック"
FontSize	=	15.75
Name	=	Label3
Caption	=	SCORE
FontBold	=	True
FontName	=	"MS　ゴシック"
FontSize	=	13.5
Name	=	Label4
Alignment	=	1　'右揃え
Caption	=	"0"
FontBold	=	"MS　ゴシック"
FontSize	=	15.75
Name	=	Label5
Alignment	=	2　'中央え
Caption	=	"3"
FontName	=	"MS　ゴシック"
FontSize	=	27
Name	=	Label6

たけるん～Take Run～のTAKERUN.frmのプログラム・リスト

```
Dim mp%(27, 27), rd$(5), rm%(5), rs%(5)
Dim ba%(5), hs%(2), ti$(2), bc%(312), col%(5)
Dim mx%, my%, vx%, vy%, co%, cs%, mcs%, bm%, lv%
Dim gx%, gy%, gc%, kd%, md%, st%, sc As Long

Sub bcount ()
    Dim cx%, cy%
    cx = (co - 1) ¥ 125: cy = ((co - 1) Mod 125) ¥ 5
    Select Case (co Mod 5)
        Case 1
            Line (cx * 16 + 435, cy * 16 + 2)-Step(13, 1), QBColor(col(bc(co)) +
 8), BF
        Case 2
            Line (cx * 16 + 441, cy * 16 + 4)-Step(1, 11), QBColor(col(bc(co)) +
 8), BF
```

《第2表》変数表

mp%(27,27)	フィールドの仮想画面用
rd$(5),rm%(5),rs%(5)	つめるんステージ・データ
ba%(5)	同色連続取得用ボーナス・データ
hs%(2),ti$(2)	ハイスコアと「初級」などの文字
bc%(312)	取ったブロックの色のデータを記憶
col%(5)	QBColorの色変換用
mx%,my%	マイキャラの座標
vx%,vy%	移動方向データ
co%	取ったブロックの数を記憶
cs%,mcs%	同色連続取得数と，その最高を記録
bm%	ボムの残り使用数
lv%	初級，中級，上級のフラグ
gx%,gy%,gc%	ブロックなど描画用変数
kd%	入力割り込み防止フラグ
md%	ゲームモード・フラグ(1でつめるん)
st%	つめるんのステージ数
sc	スコア用
x,y,ax,ay,cx,cy,i	ループなど
sc2%	スコア加算用

《第3表》メニューの内容

キャプション	名前	インデックス
ゲーム	gm	
初級	lev	0
中級	lev	1
上級	lev	2
つめるん	tume	
ステージ1	tst	0
ステージ2	tst	1
ステージ3	tst	2
ステージ4	tst	3
ステージ5	tst	4
終了	ed	

《第4表》ボーナス点数

個数	1	2	3	4	5	6～14	15以上
ボーナス	1	2	4	6	8	(個数－4)×5	(個数－9)×10

戦法に似ています。「つめるん」でも，なるべく高いスコアをとるように動かないとクリアできないでしょう。

その他

遊んでみればわかりますが，ゲーム感覚が「さめがめ」というゲームの影響を受けていることがわかると思います。あのゲームのように，単純でしかもはまるゲームを，と考えてこのゲームを作りました。

同色のブロックを何10個も取り続け，1個取るごとにガンとスコアが加算されるのを見ると病みつきになるかも。ちなみに，私のハイスコアは初級306点，中級3657点，上級19773点です。

プログラムについて

ピクチャーボックスのmypicには16×16ドットのビットマップをロードしてください。特別なwindowsAPIなどは使っていないので解析も簡単だと思います。

使っているコントロールはラベルが6個，ピクチャーボックスが1個，ボタンが5個です。これらのプロパティをリストに合うように設定し，メニューも作ります。あとはプログラム・リストをそれぞれのコントロールに打ち込んでください。

★いま，時代はウィンドウズ95とインターネット一色。進学校はこれから1年間，まるまる勉強だというのに……。(福岡県久留米市・**允福萬歳17才**)……
【**影**:がんばってくださいね。でも，1年間待てばいまの150MHzのCPUを積んだパソコンの価格も……ネッ!得するでしょ。】

```
        Case 3
            Line (cx * 16 + 443, cy * 16 + 8)-Step(3, 1), QBColor(col(bc(co)) +
8), BF
        Case 4
            Line (cx * 16 + 437, cy * 16 + 9)-Step(1, 5), QBColor(col(bc(co)) +
8), BF
        Case 0
            Line (cx * 16 + 435, cy * 16 + 14)-Step(13, 1), QBColor(col(bc(co))
+ 8), BF
    End Select
End Sub

Sub bomb_Click ()
    If bm > 0 And kd = 0 Then
        bm = bm - 1: Label6.Caption = bm
        vx = 0: vy = -1: Call bput
        vx = 0: vy = 1: Call bput
        vx = -1: vy = 0: Call bput
        vx = 1: vy = 0: Call bput
        Beep
    End If
End Sub

Sub bput ()
    If mx + vx >= 10 - lv * 4 And mx + vx <= 18 + lv * 4 And my + vy >= 10 - lv
* 4 And my + vy <= 18 + lv * 4 Then
        mp(mx + vx, my + vy) = 0
        gx = mx + vx: gy = my + vy: gc = 0: Call gput
    End If
End Sub

Sub ed_Click ()
    End
End Sub

Sub Form_Load ()
    Randomize
    col(2) = 2: col(3) = 3: col(4) = 4: col(5) = 6
    ba(1) = 1: ba(2) = 2: ba(3) = 4: ba(4) = 6: ba(5) = 8
    ti$(0) = "初級": ti$(1) = "中級": ti$(2) = "上級"
    hs(0) = 0: hs(1) = 0: hs(2) = 0
    rd$(1) = "1000001120101000202301101002000000100120"
    rm(1) = 0: rs(1) = 0
    rd$(2) = "0401003400404012250002103100100010000001"
    rm(2) = 0: rs(2) = 0
    rd$(3) = "0200301100212111411101151455100044110004"
    rm(3) = 2: rs(3) = 0
    rd$(4) = "3510104130101510400531030114001111135140"
    rm(4) = 5: rs(4) = 0
    rd$(5) = "3450111155423011114500111124325011110204"
    rm(5) = 5: rs(5) = 0
    md = 0: lv = 0: Call gaset
End Sub

Sub gaset ()
    Dim x%, y%, i%
    kd = 1
    For y = 1 To 27
        For x = 1 To 27
            If x < 10 - lv * 4 Or x > 18 + lv * 4 Or y < 10 - lv * 4 Or y > 18 +
lv * 4 Then
                mp(x, y) = 1
            ElseIf (x And 1) = 1 And (y And 1) = 1 Then
                mp(x, y) = 1
            ElseIf (x And 1) = 0 And (y And 1) = 0 Then
                mp(x, y) = 0
            Else
                mp(x, y) = Int(Rnd(1) * 6) + 1
                If mp(x, y) > 5 Then mp(x, y) = 1
            End If
            gx = x: gy = y: gc = mp(x, y): Call gput
        Next
    Next
    mp(14, 14) = 6: gx = 14: gy = 14: gc = 6: Call gput
    Line (434, 1)-(464, 432), QBColor(0), BF
    If md = 0 Then
        Label1.Caption = ti$(lv)
        Label2.Caption = "H I - S C O R E"
        Label3.Caption = hs(lv)
        sc = 0: bm = 3
    Else
        i = 1
        For y = 10 To 18
            For x = 10 To 18
                If (x And 1) <> (y And 1) Then
                    mp(x, y) = Val(Mid$(rd$(st), i, 1))
                    gx = x: gy = y: gc = mp(x, y): Call gput
                    i = i + 1
                End If
            Next
        Next
        Label1.Caption = "つめるん"
        Label2.Caption = "S T A G E"
        Label3.Caption = st
        sc = rs(st): bm = rm(st)
    End If
    mx = 14: my = 14: co = 0: cs = 0: mcs = 0: kd = 0
    Label5.Caption = sc
    Label6.Caption = bm
    mypic.Move mx * 16 - 15, my * 16 - 15
End Sub

Sub gput ()
    If gc = 0 Then
        Line (gx * 16 - 15, gy * 16 - 15)-Step(15, 15), QBColor(0), BF
    ElseIf gc = 6 Then
        Circle (gx * 16 - 8, gy * 16 - 8), 7, QBColor(14)
        Circle (gx * 16 - 8, gy * 16 - 8), 3, QBColor(14)
    ElseIf gc = 1 Then
        Line (gx * 16 - 15, gy * 16 - 15)-Step(15, 15), QBColor(7), BF
        Line (gx * 16 - 15, gy * 16 - 8)-Step(15, 0), QBColor(8)
        Line (gx * 16 - 15, gy * 16)-Step(15, 0), QBColor(8)
```


★ベーマガも月２回発行されないだろうか？（愛知県名古屋市・**首だけライダー24才**）……【**編**：ベーマガは月１冊だけど「ぷよ通」「楽しいパソコン教室」「BBS電話帳」…など別冊を全部買えば，つぎの８日の発売までは十分間がもつと思うけど……。】

```
        Line (gx * 16 - 11, gy * 16 - 15)-Step(0, 7), QBColor(8)
        Line (gx * 16 - 3, gy * 16 - 7)-Step(0, 7), QBColor(8)
    Else
        Line (gx * 16 - 15, gy * 16 - 15)-Step(15, 15), QBColor(0), BF
        Line (gx * 16 - 14, gy * 16 - 14)-Step(13, 13), QBColor(15), B
        Line (gx * 16 - 13, gy * 16 - 13)-Step(11, 11), QBColor(col(gc) + 8), BF
        Line (gx * 16 - 1, gy * 16 - 14)-Step(0, 13), QBColor(col(gc))
        Line (gx * 16 - 14, gy * 16 - 1)-Step(14, 0), QBColor(col(gc))
    End If
End Sub

Sub hantei ()
    Dim i%, ax%, ay%, sc2%
    If mp(mx + vx, my + vy) <> 0 Then
        co = co + 1: bc(co) = mp(mx + vx, my + vy): Call bcount
        mp(mx + vx, my + vy) = 0
        gx = mx + vx: gy = my + vy: gc = 0: Call gput
        If bc(co) = bc(co - 1) Then
            cs = cs + 1
            If cs > mcs Then mcs = cs
            If cs > 13 Then
                sc2 = (cs - 9) * 10
            ElseIf cs > 5 Then
                sc2 = (cs - 4) * 5
            Else
                sc2 = ba(cs)
            End If
        Else
            cs = 1
            sc2 = ba(cs)
        End If
        sc = sc + sc2
    End If
    ax = mx * 16 - 15: ay = my * 16 - 15
    For i = 0 To 31
        ax = ax + vx: ay = ay + vy
        mypic.Move ax, ay
    Next
    mx = mx + vx * 2: my = my + vy * 2
    sc = sc - 1: Label5.Caption = sc
    If mx = 14 And my = 14 Then
        If md = 0 Then
            sc2 = mcs * (co ¥ 5)
            MsgBox "SCORE " + Str$(sc) + Chr$(13) + "BONUS " + Str$(co ¥ 5) + "×
" + Str$(mcs) + "=" + Str$(sc2) + Chr$(13) + "TOTAL SCORE " + Str$(sc + sc2), ,
 "終了"
            sc = sc + sc2
            If sc > hs(lv) Then
                MsgBox "おめでとう!" + Chr$(13) + "ハイスコアです" + Chr$(13) +
"S C O R E " + Str$(sc), , "H I - S C O R E"
                hs(lv) = sc
            End If
            Call gaset
        Else
            i = 0
            For ay = 10 - lv * 4 To 18 + lv * 4
                For ax = 10 - lv * 4 To 18 + lv * 4
                    If mp(ax, ay) >= 2 And mp(ax, ay) <= 5 Then i = 1
                Next
            Next
            If i = 1 Or sc < 0 Then
                MsgBox "クリアできませんでした", , "失敗"
            Else
                MsgBox "クリアです", , "成功"
            End If
            Call gaset
        End If
    End If
    kd = 0
End Sub

Sub lev_Click (index As Integer)
    md = 0: lv = index: Call gaset
End Sub

Sub mdown_Click ()
    If mp(mx, my + 1) = 1 Or my + 1 > 18 + lv * 4 Or kd = 1 Then Exit Sub
    vx = 0: vy = 1: kd = 1: Call hantei
End Sub

Sub mleft_Click ()
    If mp(mx - 1, my) = 1 Or mx - 1 < 10 - lv * 4 Or kd = 1 Then Exit Sub
    vx = -1: vy = 0: kd = 1: Call hantei
End Sub

Sub mright_Click ()
    If mp(mx + 1, my) = 1 Or mx + 1 > 18 + lv * 4 Or kd = 1 Then Exit Sub
    vx = 1: vy = 0: kd = 1: Call hantei
End Sub

Sub mup_Click ()
    If mp(mx, my - 1) = 1 Or my - 1 < 10 - lv * 4 Or kd = 1 Then Exit Sub
    vx = 0: vy = -1: kd = 1: Call hantei
End Sub

Sub tst_Click (index As Integer)
    md = 1: lv = 0: st = index + 1: Call gaset
End Sub
```

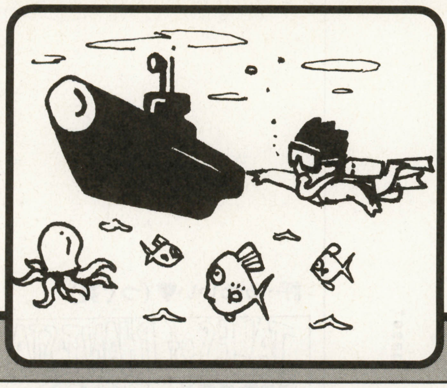
評…かわいい♥(つぐ美)

by 源平&ハーツ

★ワープロ3級に合格，パソコンFM-Vの購入が決定，プレゼントにも当選，と今とっても「ハイ」な気分です!影さんは!?（和歌山市・敬称略13才）
……【影:敬称略君を合格させ，パソコンを購入させ，プレゼントに当選させてあげて，私もとても「ハッピー」な気分です。】

■学校でも大評判!プログラム満載のFD付き【先生と生徒のためのパソコン・レクチャーII】一九〇〇円

Windows3.1以降(Visual Basic2.0)用



キミは時間内にどれだけ魚を捕獲できる!?

FISH SHOT (フィッシュ ショット)

佐藤　陽亮

内容

海の中を泳ぐ魚や潜水艦や人（?）を捕獲して総捕獲量を競うゲームです。

一般的なモグラ叩きゲームと考えればよいでしょう。

使いかた・遊びかた

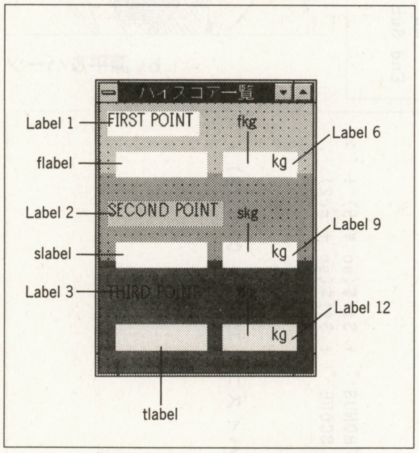
基本的にはマウスのみで遊ぶゲームです。このゲームにはオプションとして難易度の変更と音楽（BGMと効果音）のオン・オフの切り換えがついています。難易度によって魚の出現速度が変化します。またプログラム中にも遊びかたについての説明がありますので，それを参照してください。

体力が0になるとゲーム・オーバーですが，潜水艦を捕獲すると少し体力が回復します。また鮫を捕獲すると体力が半分になり，ダイバーを捕獲すると体力に関係なくゲーム・オーバーです。

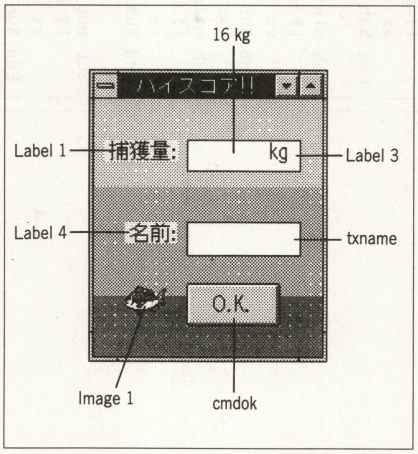
その他にEASYモードではハイスコアでも記録されませんので注意してください。

操作方法

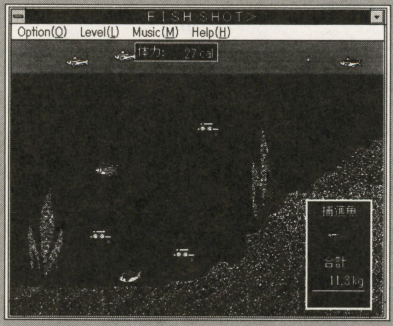
プログラムを起動したらオプション・メニューからスタートをクリックしてく



《第1図》High.frmの配置例

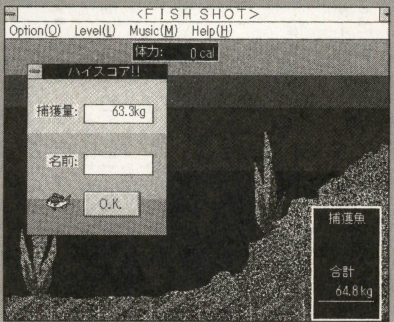


《第2図》Score.frmの配置例



《写真1》つぎつぎに現れる魚をマウスで捕獲せよ！

《写真2》体力が0になると終了。捕獲量を競う



《リスト1》FISH SHOTの "high.frm" のプログラム・リスト

```
Sub Form_Load ()
flabel = player(1): fkg = player_count(1)
slabel = player(2): skg = player_count(2)
tlabel = player(3): tkg = player_count(3)
End Sub
```

《第1表》"Form3.frm" のプロパティ・リスト

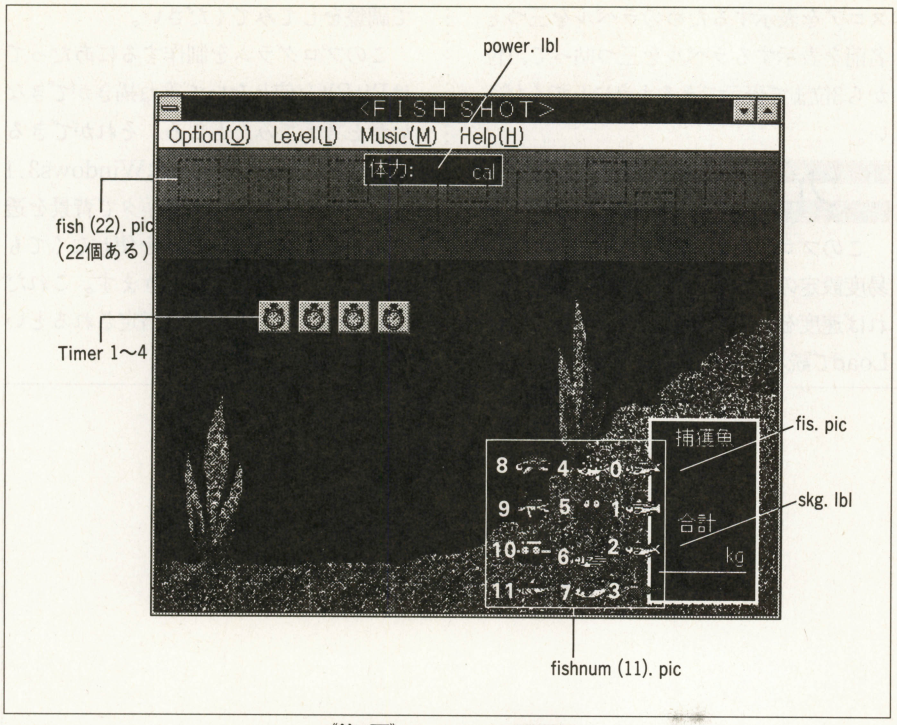
フォームの設定		
BackColor	=	&H00FF8080&
Caption	=	"遊びかた"
MaxButton	=	0　False
MiniButton	=	0　False
Name	=	play
ラベルの設定		
BackColor	=	&H0000FFFF&
Caption	=	第2表の内容
イメージの設定		
Picture	=	第3表のアイコン

《第2表》"Form3.frm" のラベルのキャプション設定

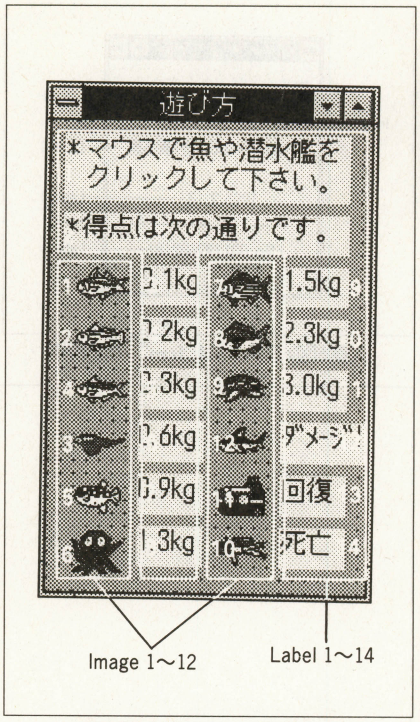
名前	キャプション
Label1	"＊マウスで魚や潜水艦をクリックしてください"
Label2	"＊得点は次の通りです。"
Label3	"0.1kg"
Label4	"0.2kg"
Label5	"0.3kg"
Label6	"0.6kg"
Label7	"0.9kg"
Label8	"1.3kg"
Label9	"1.5kg"
Label10	"2.3kg"
Label11	"3.0kg"
Label12	"ダメージ！"
Label13	"回復"
Label14	"死亡"

■ベーマガ投稿プログラムを大量掲載したBASICリストの宝庫！【マイコンBASICマガジンDELUXE V～Ⅷ】各一五四五円

★たびたび発表されるパソコンの新製品にベーマガも紹介しきれなくなりましたね。影さんが仕事を怠けているから，こうなったのかな!?（新潟県・鈴木伸太郎16才）……【編:今月から始まった特選情報のようにカタログだけでは得られない内容のある記事でカバーしています。】



《第3図》Sea.frmの配置例



《第4図》Form3.frmの配置例

ださい。難易度の変更はスタートする前に行なってください。

また終了するときはオプション・メニューの終了をクリックしてください。

〈リスト2〉FISH SHOTの"score.frm"のプログラム・リスト

```
Sub cmdok_Click ()
Dim kkc As Double, kkc2 As Double
Dim kkn As String, kkn2 As String
For i = 1 To 3
 If kg > player_count(i) Then
 kkc = player_count(i)
 kkc2 = player_count(i + 1)
 player_count(i) = kg
 player_count(i + 1) = kkc
 player_count(i + 2) = kkc2
 kkn = player(i)
 kkn2 = player(i + 1)
 player(i) = txname
 player(i + 1) = kkn
 player(i + 2) = kkn2
 GoTo ex
 End If
Next i
ex:
 score.Hide
 End Sub


Sub Form_Load ()
lbkg.caption = kg
End Sub
```

《第3表》"From.frm"のイメージのピクチャ設定

名前	ピクチャ
Image1〜9	魚
Image10	ダイバー
Image11	潜水艦
Image12	鮫

プログラムの入力方法

メインのフォームに魚を表示するピクチャー・ボックスを12個と体力を表示するためのラベルと総捕獲量を表示するラベルを貼りつけます。そして何も表示しないピクチャー・ボックスと捕まえたとき魚を表示するピクチャー・ボックスを用意します。

これに画面のあちこちに魚を表示させるピクチャー・ボックスを23個適当に貼りつけます。これにタイマーを四つ設定して完成です。

タイマーのEnabledプロパティをすべてFalseに設定してください。この他のスコア・フォームにはスコアを表示するラベルと，名前入力のテキスト・ボックスとコマンド・ボタンを貼ってください。

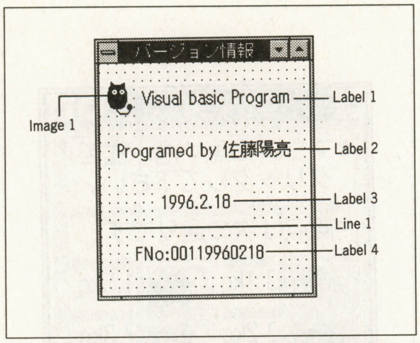
この他のフォームは直接ゲームには関係ありませんが，ハイフォームにはハイ

《リスト3》FISH SHOTの"Sea.frm"のプログラム・リスト

```
Const allfish = 4
Const allfish2 = 4

Sub bsmenu_Click ()
bsion.Show
End Sub

Sub check (Index As Integer)
If mck1 = 1 And picnum(Index) < 10 And mck2 = 0 Then
sndplaysound "a:¥wavc¥gm_loop.wav", 9
mck1 = 0
End If
If outcount <= 0 Then
endless
End If
fis.Picture = fish(Index).Picture
If ck = 0 Then
If kg >= 10 Then
timer2.Enabled = True
timer4.Enabled = True
outcount = outcount + 20
power.Caption = outcount
ck = 1
End If
End If
If picnum(Index) = 100 Then
outcount = outcount - 1
power.Caption = outcount
Else
fish(Index).Picture = nnn.Picture
For i = 0 To 8
If picnum(Index) = i Then
kg = kg + fishkg(i)
skg.Caption = kg
End If
Next
If picnum(Index) = 10 Then
outcount = outcount + submarine
power.Caption = outcount
sndplaysound "a:¥wavc¥hokyu.wav", 1
mck1 = 1
ElseIf picnum(Index) = 11 Then
sndplaysound "a:¥wavc¥same.wav", 1
```

■FM音源の達人を目指す君に贈る98DISK-BASIC・X68K・NAGDRV対応FD付き【パソコンFM音源音色ライブラリーFD版】二二〇〇円

★最近，どーもオタク扱いされている。みんな，オレをねたんでいるな!?フッ……フッ。(愛知県半田市・iphelse14才)……【影：そうか，最近はオタクということばは「パソコンやゲームにくわしいベーマガをよんでいる天才」という尊敬語になったのか。】



《第5図》"Form4.frm"の配置例

スコアを表示するためのラベルを三つと名前を表示するラベルを三つ貼って，1位から3位まで表示できるようにしてください。

プログラムについて

このプログラムの改造点としては，難易度設定のタイマーのIntervalを変更すれば速度を自由に変更できるし，Form-Loadで読み込む魚の重量を変更したりして調整をしてみてください。

このプログラムを制作するにあたってはBitBltを使わないで重ね描きができないかと考えてみたところ，それができることに気づきました。それはWindows3.1に付属のアイコン・エディタで背景を透明色に指定すればBitBltを使わなくてもピクチャーを重ね描きできます。これだとピクチャーの大きさが指定されるという難点もありますけど…。

```
mck1 = 1
outcount = Int(outcount / 2)
kg = kg - 10
If kg < 0 Then kg = 0
power.Caption = outcount
skg.Caption = kg
End If
If picnum(Index) = 9 Then
sndplaysound "a:¥wavc¥death.wav", 1
outcount = 0
power.Caption = outcount
mck1 = 1
End If
End If
End Sub

Sub easymenu_Click ()
If oa = 1 Then Exit Sub
levelcheck = 1
timer1.Interval = 1200
timer2.Interval = 1500
timer3.Interval = 0
submarine = 5
outcount = 100
timer1.Enabled = False
For i = 0 To 22
fish(i).Picture = nnn.Picture
Next
End Sub

Sub endless ()
timer1.Enabled = False
timer2.Enabled = False
timer3.Enabled = False
timer4.Enabled = False
For i = 0 To 22
fish(i).Picture = nnn.Picture
Next i
sndplaysound "a:¥wavc¥nt_loop.wav", 0
ans = MsgBox("もう一回やりますか?", MB_YESNO + MB_ICONQUESTION, "G A M E  O V E
R!")
   If ans = IDNO Then
     End
   Else
     GoSub kiroku
     mck2 = 0
     submarine = 5
     outcount = 50
     oa = 0
   End If
Exit Sub
kiroku:
score.lbkg.Caption = kg
For i = 1 To 3
 If kg > player_count(i) And levelcheck >= 2 Then
 score.Show
 End If
Next i
Return
End Sub
Sub endmenu_Click ()
sndplaysound "a:¥wavc¥nt_loop.wav", 0
End
End Sub

Sub fish_Click (Index As Integer)
check (Index)
End Sub
```

```
Sub Form_Click ()
If mck1 = 1 And mck2 = 0 Then
sndplaysound "a:¥wavc¥gm_loop.wav", 9
mck1 = 0
End If
outcount = outcount - 1
power.Caption = outcount
If outcount <= 0 Then
endless
End If
fis.Picture = nnn.Picture
End Sub

Sub Form_Load ()
oa = 0
levelcheck = 2
outcount = 50
fishkg(0) = .1
fishkg(1) = .2
fishkg(2) = .3
fishkg(3) = .6
fishkg(4) = .9
fishkg(5) = 1.3
fishkg(6) = 1.5
fishkg(7) = 2.3
fishkg(8) = 3#
mck1 = 0
mck2 = 0
submarine = 5
End Sub

Sub hardmenu_Click ()
If oa = 1 Then Exit Sub
levelcheck = 3
timer2.Interval = 600
outcount = 25
submarine = 8
timer1.Enabled = False
For i = 0 To 22
fish(i).Picture = nnn.Picture
Next
End Sub

Sub highmenu_Click ()
high.Show
End Sub

Sub middlemenu_Click ()
If oa = 1 Then Exit Sub
levelcheck = 2
outcount = 50
submarine = 5
timer1.Enabled = False
For i = 0 To 22
fish(i).Picture = nnn.Picture
Next
End Sub

Sub music_bgm_Click ()
If mck2 = 0 Then
mck2 = 1
sndplaysound "a:¥wavc¥gm_loop.wav", 0
Else
mck2 = 0
sndplaysound "a:¥wavc¥gm_loop.wav", 9
End If
End Sub

Sub playmenu_Click ()
```

■FM音源の達人を目指す君に贈るX1／X68K用！！全一〇三曲のリストを掲載！
【X1／X68Kゲームミュージックプログラム大全集】一六〇〇円

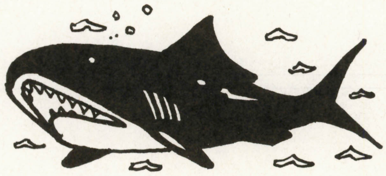
★パソコンはモデル・チェンジが早すぎて，雑誌の記事も追いついていないような気がするねぇ〜影さん！（福岡県筑紫野市・H・125才）……【影：モデル・チェンジといっても性能がアップしているだけで，基本は同じだということに気づいているかい？】

《第7表》“high.frm”のラベル設定

名前	キャプション	BackColor	Alignment
Label1	"FIRST POINT"	&H00E0E0E0&	
Label2	"SECOND POINT"	&H00C0C0C0&	
Label3	"THIRD POINT"	&H00808080&	
Label6	"kg"	&H00E0FFFF&	
Label9	"kg"	&H0080FFFF&	
Label12	"kg"	&H0000FFFF&	
flabel		&H00E0FFFF&	
slabel		&H0080FFFF&	
tlabel		&H0000FFFF&	
fkg		&H00E0FFFF&	1 右揃え
skg		&H0080FFFF&	1 右揃え
tkg		&H0000FFFF&	1 右揃え

《第4表》“form4.frm”のプロパティ・リスト

フォームの設定		
Caption	=	"バージョン情報"
MaxButton	=	0 'False
MinButton	=	0 'False
Name	=	bsion
ラインの設定		
Name	=	Line1
X1	=	120
X2	=	2760
Y1	=	2280
Y2	=	2280
ラベルの設定		
Caption	=	第5表の内容
イメージの設定		
Name	=	Image1
Picture	=	アイコン



《第5表》“form.frm”のラベルのキャプション設定

名前	キャプション
Label1	"Visual basic Program"
Label2	"Programed by 佐藤陽亮"
Label3	"1996.2.18"
Label4	"FNo:0011996021８"

《第6表》“high.frm”のプロパティ・リスト

フォームの設定		
Caption	=	"ハイスコア一覧"
Maxbutton	=	False
Name	=	high
Picture	=	背景のビットマップ
ラベルの設定		
Alignment	=	第7表
BackColor	=	第7表
Caption	=	第7表

《第10表》sea.frmの中のfishnumイメージのピクチャ

インデックス	ピクチャ
0〜8	魚
9	ダイバー
10	潜水艦
11	鮫

《第8表》score.frmのプロパティ・リスト

フォームの設定		
BackColor	=	&H00FFFFFF&
BorderStyle	=	1 '固定（実線）
Caption	=	"ハイスコア!!"
FillColor	=	&H00FFFFFF&
ForeColor	=	&H00FFFFFF&
MaxButton	=	0 False
Minbutton	=	0 False
Name	=	score
Picture	=	背景のビットマップ
ボタンの設定		
Caption	=	"O.K."
Name	=	cmdok
テキストボックスの設定		
Name	=	txname
イメージの設定		
Name	=	Image1
Picture	=	アイコン
シェイプの設定		
Name	=	Shape1
ラベルの設定		
Alignment	=	1 '右揃え
BackColor	=	&0000FFFF&
Caption	=	捕獲量：
Name	=	Label1
Alignment	=	1 '右揃え
Name	=	lbkg
Caption	=	"kg"
Name	=	Label3
Alignment	=	1 '右揃え
BackColor	=	&H0000FFFF&
Caption	=	"名前："
Name	=	Label4

```
play.Show
End Sub

Sub startmenu_Click ()
For i = 0 To 22
fish(i).Picture = nnn.Picture
picnum(i) = 100
Next
oa = 1
kg = 0
ck = 0
power.Caption = outcount
timer1.Enabled = True
timer2.Enabled = False
timer3.Enabled = True
timer4.Enabled = False
sndplaysound "a:¥wave¥gm_loop.wav", 9
End Sub

Sub Timer1_Timer ()
Dim fishsel As Integer, sel As Integer
For i = 0 To 8
fish(i).Picture = nnn.Picture
picnum(i) = 100
Next
For i = 1 To 3000
Next
Randomize
For i = 1 To 4
fishsl = Int(Rnd * 9)
sel = Int(Rnd * allfish)
fish(fishsl).Picture = fishnum(sel).Picture
picnum(fishsl) = sel
Next
End Sub

Sub Timer2_Timer ()
For i = 9 To 22
fish(i).Picture = nnn.Picture
picnum(i) = 100
Next
For i = 1 To 5000
Next
Randomize
For i = 1 To 3
fishsl = Int(Rnd * 15)
sel = Int(Rnd * allfish2)
fish(fishsl + 8).Picture = fishnum(sel + 4).Picture
picnum(fishsl + 8) = sel + 4
Next
End Sub

Sub Timer3_Timer ()
outcount = outcount - 1
power.Caption = outcount
If outcount <= 0 Then
endless
End If
End Sub

Sub Timer4_Timer ()
Randomize
For i = 1 To 4
fishsl = Int(Rnd * 23)
sel = Int(Rnd * allfish2)
fish(fishsl).Picture = fishnum(sel + 8).Picture
picnum(fishsl) = sel + 8
Next
End Sub
```

★データの圧縮のやりかたを教えてください。Dr.Dがよく，「圧縮したほうがいいな」と言っていますが，実際にはどのようにすればよいのでしょうか？（茨城県猿島郡・村上貴秀20才）……【編:今月号の「めじろ…」でやっています。他のコーナーの先生にも伝えておきましょう。】

《第9表》"sea.frm"のプロパティ・リスト

フォームの設定		
AutoRedraw	-1	'Ture
Caption	FISH SHOT	
ForeColor	&H00000000&	
KeyPreview	-1	'Ture
MaxButton	0	'False
Name	main	
Picture	背景のビットマップ	
タイマーの設定		
Enable	0	'False
Interval	2000	
Name	Timer4	
Enable	0	'False
Interval	4500	
Name	Timer3	
Enable	0	'False
Interval	850	
Name	Timer2	
Enable	0	'False
Interval	1000	
Name	Timer1	
イメージの設定		
Index	0〜11	
Name	fishnum	
Picture	第10表のアイコン	
visible	0	'False
Name	nnn	
Picture	空のアイコン	
Index	0〜22	
Name	fish	
BorderStyle	1	実線
Name	fis	
Picture	空のアイコン	
ラベルの設定		
Alignment	1	'右揃え
BackColor	&H00000000&	
BorderStyle	1	'実線
ForeColor	&H0000FFFF&	
Name	power	
Alignment	1	'右揃え
BackColor	&H00000000&	
BorderStyle	1	'実線
ForeColor	&H0000FFFF&	
Name	skg	

《第11表》"sea.frm"のメニューの設定

キャプション	名前
Option(&O)	optionmenu
スタート(&S)	startmenu
ハイスコア(&H)	highmenu
終了(&E)	endmenu
Level(&L)	levelmenu
Easy(&E)	easymenu
Middle(&M)	middlemenu
Hard(&H)	hardmenu
Music(&M)	musicmenu
BGMon/off(&O)	music_bgm
Help(&H)	helpmenu
遊び方(&A)	playmenu
—	sepa
バージョン情報	bsmenu

《第1表》変数表

●Sea.bas［コード・モジュール］

picnum(22)	画面上のfish(22)ピクチャーに表示しているものを判別するための配列変数
kg	捕獲した魚の総捕獲量を表す
outcount	Game Overまでの残り体力を表す
fishkg(8)	魚を捕獲したときにどれだけkgが増加するかを表す定数
levelcheck	難易度(Easy,Middle,Hard)を表す
ck	kgが10以上になったときにTimer2と4のEnabledをTrueにする変数
oa	現在ゲームが実行中かを判定する変数
mck1	鮫や潜水艦をクリックすると値が1になり，ミュージック(BGM)を再スタートする。
mck2	BGMをonにしたりoffにしたりする
sbmarine	潜水艦をクリックしたときに回復する体力を表す
player(5)	ハイスコアのときに記録される名前
player-count(5)	ハイスコアの獲得量を記録する

●Sea.frm［インフォームモジュール］

allfish=4	最初に出現する魚の数
allfish2=4	中盤に追加される魚の数
bsion	バージョン情報を出すフォーム
power	outcountを表示するラベル
fis	捕獲した魚を表示するピクチャーボックス
fish(22)	画面上に魚をランダムに表示するピクチャー・ボックス
fishnum(11)	魚のデータを表示しておくピクチャー・ボックス
high	ハイスコアを出すフォーム
play	遊びかたを出すフォーム
skg	魚の総捕獲量を表示するラベル
fishsel	魚をどのfish(index)に表示するかを決定する
sel	次に表示する魚を決定する
score	ハイスコアのとき名前を入力するときのフォーム

●High.frm［フォームモジュール］

flabel	player(1)の表示
slabel	player(2)の表示
tlabel	player(3)の表示
fkg	player-count(1)の表示
skg	player-count(2)の表示
tkg	player-count(3)の表示

●score.frm［フォーム・モジュール］

lbkg	kgの表示
kkc	仮にplayer-countを記録する
kk2c	仮にplayer-countを記録する
kkn	仮にplayerを記録する
kk2	仮にplayerを記録する
txname	テキスト・ボックスに入力された文字

《リスト4》FISH SHOTの"sea.bas"のプログラム・リスト

```
Declare Sub sndplaysound Lib "MMSystem" (ByVal iqsound As String, ByVal nflag As
 Integer)
Global picnum(25) As Integer
Global kg As Double, outcount As Integer
Global fishkg(8) As Double, levelcheck As Integer
Global ck As Integer, oa As Integer
Global mck1 As Integer, mck2 As Integer, submarine As Integer
Global player(5) As String, player_count(5) As Double
```

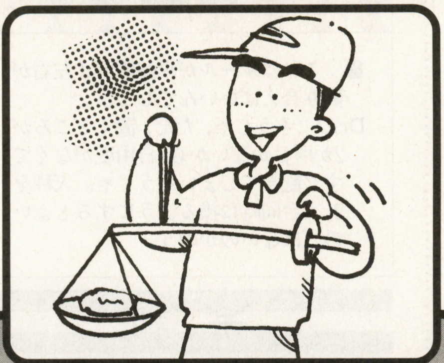
《リスト5》FISH SHOTの"seamd.bas"のプログラム・リスト

```
' Function パラメータ
' MsgBox パラメータ
Global Const MB_OK = 0                       ' OK ボタンのみ
Global Const MB_OKCANCEL = 1                 ' OK と ｷｬﾝｾﾙ ボタン
Global Const MB_ABORTRETRYIGNORE = 2         ' 中止, 再試行, 無視 ボタン
Global Const MB_YESNOCANCEL = 3              ' はい, いいえ, ｷｬﾝｾﾙ ボタン
Global Const MB_YESNO = 4                    ' はい, いいえ ボタン
Global Const MB_RETRYCANCEL = 5              ' 再試行 と ｷｬﾝｾﾙ ボタン

Global Const MB_ICONSTOP = 16                ' 警告
Global Const MB_ICONQUESTION = 32            ' 確認
Global Const MB_ICONEXCLAMATION = 48         ' 注意
Global Const MB_ICONINFORMATION = 64         ' インフォメーションのアイコン

Global Const MB_APPLMODAL = 0                ' アプリケーション モーダル
Global Const MB_DEFBUTTON1 = 0               ' 第 1 ボタンをデフォルトにする
Global Const MB_DEFBUTTON2 = 256             ' 第 2 ボタンをデフォルトにする
Global Const MB_DEFBUTTON3 = 512             ' 第 3 ボタンをデフォルトにする
Global Const MB_SYSTEMMODAL = 4096           ' システム モード

' MsgBox ボタンの戻り値
Global Const IDOK = 1                        ' OK ボタン
Global Const IDCANCEL = 2                    ' ｷｬﾝｾﾙ ボタン
Global Const IDABORT = 3                     ' 中止 ボタン
Global Const IDRETRY = 4                     ' 再試行 ボタン
Global Const IDIGNORE = 5                    ' 無視 ボタン
Global Const IDYES = 6                       ' はい ボタン
Global Const IDNO = 7                        ' いいえ ボタン
```

■FM音源の達人を目指す君に贈る98/88/60/FM77/TOWNS用！一一三曲のリストを掲載！【PC/FMゲームミュージックプログラム大全集】一六〇〇円

★インターネットどころか，ウィンドウズすら使えないパソコンは多いはずだ！（福井市・火星人9621才）……【影：火星人96君は正しい！そのとおりだ！その気持ちもわかるが，できたらガンバッテお金をためよう！】

FM TOWNS(F-BASIC386V2.1 L10以上)用



足し算の練習ができる落ちものゲーム

天秤(てんびん)ゲームFOR(フォー) TOWNS(タウンズ)

岡崎　芳友

内　容

上から落ちてくるブロック（おもり）を天秤に載せてバランスを取ろうというゲームです。1993年7月号（だったかな）の掲載プログラムはうちではできなかったのですが，できるようにしました。足し算の勉強になるらしい。

入力方法

もうCDは付いていないので，自力で根性だしてがんばって入力してください。とはいってもある程度わかりやすくしたので，コピー&ペーストを利用してやればある程度楽になるでしょう。

説　明

タイトルでキーを押すと，突然ゲームが始まります。キーボードの上のスペースでブロックを[4]，[6]で左右に動かし，左右どちらかの天秤の上に載せます。ブロックには1キロ～5キロまでの重さがあり，それぞれ色分けされています。色番号と同じなので絵が得意な人は楽かも。

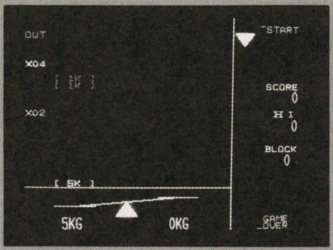
左右の天秤皿のブロックの総重量が等しくなると，積み重なっていたブロックは消え，総重量分が得点に加算されます。ちなみに得点は2倍，4倍ゾーンがあり，これは左右どちらかのブロックが，ある一定の高さ以上にあればOKです。画面左の［×？］でわかるはずです。ライン引けばよかったなぁ。

また，画面右には▽がありますが，これはタイマーです。スタート時は上にありますが，時間がたつにつれて下がってきます。それとともに，ブロックの落下スピードも速くなってきます。タイマーは，消したときの総重量に比例して戻ります。2倍，4倍ゾーンで消せばもっと戻ります。

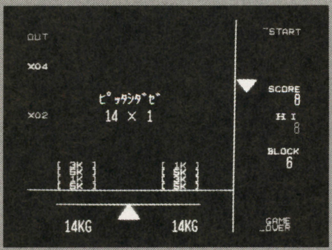
さらに，天秤の下に書いてある“○○KG”の文字。ある程度消すと“？？KG”になってしまいます。注意しよう。とは言っても，天秤の傾きである程度予測は

《第1表》変数表

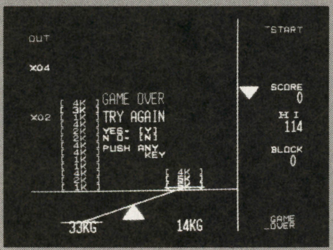
TI%	▽の絵のデータ（配列）	TI	タイマーの位置
LV	消したブロックの数	LR	落ちるブロックの位置(左右)
SC	スコア	Y	落ちるブロックの位置(上下)
L	左に積んだブロックの数	WAI	ウエイト(これを少なくすると速くなる)
R	右	LATE	高さによる倍率
LL	左のブロックの総重量	TAKASA	LATEを判別するときの高さ（高いほう）
RR	右	SA	天秤の傾き
LL$	左の天秤下に表示する文字	その他	雑用etc.
RR$	右		
RAKKA	落下ブロックの重さ，色番号		
RAKKA$	落下ブロック文字		



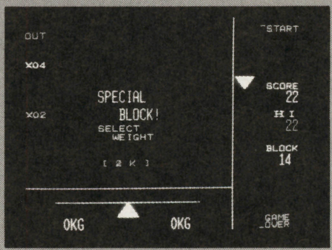
◀《写真1》左右の天秤の皿に同じ重さをかけるゲーム



◀《写真2》落ちる速度が遅いうちは楽勝なんだっ！



◀《写真3》右側の三角印が下まで行ったりするとアウト



◀《写真4》たまーに重さを選べるチャンスがあるぞっ

■FM音源の達人を目指す君に贈る人気ゲームミュージック！六〇曲のリストを掲載！【ゲームミュージックプログラム大全集】一五四五円

★レトロゲームのALL ABOUT本の出版を希望します！それから，読者投稿コーナーの増ページも。もうちょっとフレンドリーなところがほしいのさ！影さん！（愛知県西春日井郡・神山正義23才）……【影：やあ正義君。久しぶりだね。ボクたち仲良しだよね！編：？？】

できますが，軽いうちに釣り合いやすい。

目　玉

今回の移植で新たに付け加えたのがこれ，スペシャル・ブロック。これが出現すると，お知らせの“ピンポンパーン”が鳴り，スロットマシーンが作動します。マシーンの中には1～7KGのブロックがあり，次第に回転が遅くなり，やがて止まります。止まるまでめんどくさい，と言う人は，スペースを押せばすぐに止まります。マシーンが止まってまた呼び出し音が鳴ると，そのとき表示されていたブロックがすぐに落下してきます。そしたらそのままゲームを続けてください。

ゲーム・オーバーのしくみ

次の条件のうち一つでもあてはまるとゲーム・オーバーになります。

［1］左右のどちらかのブロックが画面上部のOUTに到達したときですが，それでもある程度はおまけをしてくれます。しかし，狙いすぎるとバグる危険性があるので注意してください。もしバグったら画面の指示に従ってください。

［2］左右のブロックの総重量の差が16キロ以上になったときです。これは天秤のどちらかの皿が黄色の線にかかったときで，バランスが崩れたということです。

［3］タイマーが一番下(GAMEOVER)の線まで来たとき。時間がなくなると落下スピードが速くなりますが，ほとんど復活は不可能です。もしできたらえらい。

改　造

・370，380行の始めにある’を取ると…。わかるよね。スペースを押せばいちいち待たなくてもすぐにブロックが落下してきます。けどそうすると時間の意味がなくなるのであえてこの位置づけにしました。

・310行の100を減らすと，スペシャルが出やすくなります。

・390行のWAIを増やすと，落下が遅くなり，400行のTIの増分値を増やすと，時間が早く減ります。

・SYMBOLやLINEをデータにするとすごく楽になりますが，バイト数は増え，わかりにくくなるのであまりやらないようにしたほうがいいと思う（実話）。

CHECKER FLAG

編：これはルールが単純明解！左右が釣り合えばいいんでしょう。

Dr.D：そうじゃ，ただ，置くところが2か所しかないから，自由度がなくてすぐ飽きてしまいそうじゃ。天秤を2，3台同時に操るようにするとよいのではないのかのう。

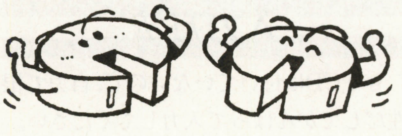
余　談

スーパーブロックのときの音はN放送のラジオ番組から取りました。この番組おもしろいんだけどなー。けど，音をダブらせるのがちょっと難しかった。

・参考にしたもの

★BASICマガジン1993年7月号（オレが初めて買ったときのもの）

★某ラジオ番組のお知らせの音



天秤ゲームFOR TOWNSのプログラム・リスト

```
10 '天秤ゲーム FOR TOWNS
20 DIM TI%(367):BGM 1
30 SCREEN@ 1:COLOR 7,0:CLS 0
40 *INIT1 '初期設定
50 LV=0:SC=0:L=0:R=0:LL=0:RR=0:LR=1:TI=8:RANDOMIZE TIME
60 CONNECT(0,1)-(22,1)-(11,14)-(0,1),7,PSET:PAINT(5,5),7,7
70 GET@A(0,0)-(22,15),TI%
80 *TITLE 'タイトル画面
90 CLS 0
100 SYMBOL(0,0),"TEN-BIN GAME FOR TOWNS",1,.5!,RND*7
110 SYMBOL(0,8),"PUSH ANY KEY TO START!",1,.5!,RND*7
120 IF INKEY$="" THEN 100
130 *SCREEN '画面作成
140 CLS 0
150 LINE  (  0,192)-(240,192),PSET,6
160 CONNECT(116,208)-(128,224)-(104,224)-(116,208),7,PSET
170 PAINT (116,209),7,7
180 SYMBOL(  0, 16),"OUT",   1,.5!,2
190 SYMBOL(  0, 48),"X04",   1,.5!,5
200 SYMBOL(  0,104),"X02",   1,.5!,4
210 SYMBOL(272,  8),"‾START",1,.5!,4
220 SYMBOL(280,224),"GAME",  1,.5!,2
230 SYMBOL(272,232),"_OVER", 1,.5!,2
240 SYMBOL(280, 72),"SCORE", 1,.5!,5
250 SYMBOL(280,104)," H I ", 1,.5!,5
260 SYMBOL(280,144),"BLOCK", 1,.5!,5
270 SYMBOL(320-LEN(STR$(HI))*8,113),STR$(HI),1,1,7
280 LINE  (240,  0)-(240,239),PSET,7
290 GOSUB *PUTSCORE:GOSUB *PUTTENBIN:GOSUB *PUTTIME:GOTO *MAIN
300 *MAIN 'メインルーチン
310 RAKKA=INT(RND*5)+1:A=INT(RND*100):IF A=1 THEN GOSUB *SPECIAL
320 RAKKA$="["+STR$(RAKKA)+"K ]"
330 Y=22
340 I$=INKEY$
350 IF LR=1 AND I$="6" AND Y>R THEN GOSUB *ERASE:LR=2:GOTO 390
360 IF LR=2 AND I$="4" AND Y>L THEN GOSUB *ERASE:LR=1
370 'IF I$=" " AND LR=1 THEN GOSUB *ERASE:Y=L:GOTO *CHAKUCHI
380 'IF I$=" " AND LR=2 THEN GOSUB *ERASE:Y=R:GOTO *CHAKUCHI
390 WAI=WAI+1
400 TI=TI+.05!:GOSUB *PUTTIME:IF TI=>223 THEN *OVER
410 IF WAI>5-TI*.015! THEN GOSUB *ERASE:Y=Y-1:WAI=0
420 SYMBOL(-88+LR*120,(23-Y)*8),RAKKA$,1,.5!,RAKKA
430 IF LR=1 AND Y=L THEN *CHAKUCHI:GOTO 460
440 IF LR=2 AND Y=R THEN *CHAKUCHI
450 IF Y<0 THEN *CHECK '万が一だがバグが起きていないだろうか
```

■X68000でハイレベルな音楽エディットができるユーザー必携のソフト！【NAG DRV2】三二〇〇円

★まだBASICで開発する人間が残っていることを知り，うれしい。昔，火星人と呼ばれていた時代には，当たり前だったのに，今や小数派になっていて，がく然とする。もう一度，プログラムを組んでみようかな？（北海道・高野千春32才）……【編：組めたら送ってね。】

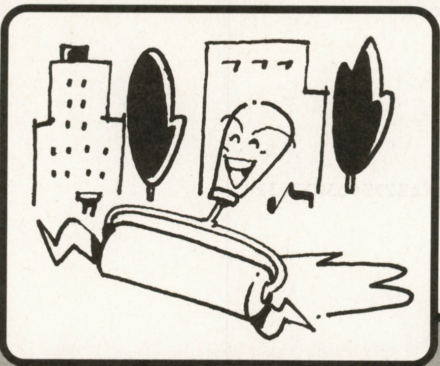
```
460 GOTO 340
470 *CHAKUCHI 'ブロックが着地した
480 SYMBOL(-88+LR*120,(23-Y)*8),RAKKA$,1,.5!,RAKKA
490 BEEP 363523,20,500
500 IF LR=1 THEN L=L+1:LL=LL+RAKKA ELSE R=R+1:RR=RR+RAKKA
510 IF LL=RR THEN GOSUB *KIERU
520 GOSUB *PUTSCORE
530 GOSUB *PUTTENBIN
540 IF Y=21 THEN *OVER
550 GOTO 300
560 *KIERU '天秤が釣り合ったのでブロックが消える
570 GOSUB *PUTTENBIN
580 A$="T120V3@1C16R16C16C16C4"
590 PLAY "O5"+A$,"O4"+A$,"O3"+A$,"T120@36o5c16r16c16c16(c32)5(c32)3c32"
600 SYMBOL(82, 80),"ﾋﾟｯﾀｼﾀﾞｾﾞ",1,1,7
610 IF L=>18 OR R=>18 THEN LATE=4:GOTO 640
620 IF L=>11 OR R=>11 THEN LATE=2:GOTO 640
630 IF L <11 OR R <11 THEN LATE=1
640 SYMBOL(80,100),STR$(LL)+" X "+STR$(LATE),1,1,7
650 SC=SC+LL*LATE
660 TT=TI:TI=TI-LL*LATE/1.5!:IF TI<9 THEN TI=8
670 FOR I=TT TO TI STEP -1
680 PUT@A(243,I)-(265,I+15),TI%
690 WAIT 5:NEXT
700 WAIT 200:GOSUB *PUTTIME
710 LINE(32,0)-(199,191),PSET,0,BF
720 IF L>R THEN TAKASA=L ELSE TAKASA=R
730 LV=LV+L+R
740 L=0:R=0:LL=0:RR=0
750 RETURN
760 *PUTSCORE 'スコア等表示
770 LINE  (273, 80)-(319, 95),PSET,0,BF
780 SYMBOL(320-LEN(STR$(SC))*8, 80),STR$(SC),1,1,7
790 IF SC>HI THEN 800 ELSE 830
800 LINE  (273,113)-(319,128),PSET,0,BF
810 SYMBOL(320-LEN(STR$(SC))*8,113),STR$(SC),1,1,2
820 HI=SC
830 LINE  (273,153)-(319,168),PSET,0,BF
840 SYMBOL(312-LEN(STR$(LV))*8,153),STR$(LV),1,1,7
850 RETURN
860 *PUTTENBIN '天秤表示
870 IF RR>LL THEN SA=(LL-RR)*-1 ELSE SA=RR-LL
880 LINE   (  0,    193)-(239,    239),PSET,0,BF
890 CONNECT(116,    208)-(128,    224)-(104,224)-(116,208),7,PSET
900 PAINT  (116,    209),7,7
910 LINE   ( 33,208-SA)-( 80,208-SA),PSET,5
920 LINE    (153,208+SA)-(200,208+SA),PSET,5
930 LINE    ( 56,208-SA)-(176,208+SA),PSET,7
940 IF LV=>200 THEN LL$="??":RR$="??":GOTO 960
950 LL$=STR$(LL):RR$=STR$(RR)
960 SYMBOL ( 34,    225),LL$+"KG",1,1,7
970 SYMBOL (158,    225),RR$+"KG",1,1,7
980 IF ABS(SA)=>16 THEN *OVER
990 RETURN
1000 *PUTTIME '時間の▽表示
1010 PUT@A  (243,    TI)-(265, TI+15),TI%,PSET
1020 RETURN
1030 *ERASE '落ちるブロックを消す
1040 LINE(-88+LR*120,(23-Y)*8)-(-88+LR*120+47,(23-Y)*8+7),PSET,0,BF
1050 RETURN
1060 *SPECIAL 'スペシャルブロック
1070 I=1:PLAY "T160@29O3G2.O4G","@29O4R4C2.O5C","@29O4R2E":WAIT 300
1080 SYMBOL(82, 80),"SPECIAL  ",1,  1,6
1090 SYMBOL(82,100),"   BLOCK!",1,  1,6
1100 SYMBOL(82,120),"SELECT    ",1,.5!,4
1110 SYMBOL(82,130),"  WEIGHT ",1,.5!,4
1120 RAKKA=INT(RND*7)+1:BEEP 363523,5,1000:WAIT I
1130 LINE  (86,160)-(154,167),PSET,0,BF
1140 SYMBOL(86,160),"["+STR$(RAKKA)+" K ]",1,.5!,RAKKA
1150 IF INKEY$=" " OR I=50 THEN ELSE I=I+1:GOTO 1120
1160 WAIT 50
1170 PLAY "T160@29O5C2.O4C","T160@29O4R4G2.O3G2","T160@29O4R2E"
1180 WAIT 300:LINE(82,80)-(154,167),PSET,0,BF
1190 RETURN
1200 *OVER 'ゲームオーバー
1210 SYMBOL(82, 80),"GAME OVER",1,  1,2
1220 SYMBOL(82,100),"TRY AGAIN",1,  1,5
1230 SYMBOL(82,120),"YES= [Y] ",1,.5!,6
1240 SYMBOL(82,128),"N O= [N] ",1,.5!,6
1250 SYMBOL(82,140),"PUSH ANY ",1,.5!,6
1260 SYMBOL(82,148),"      KEY",1,.5!,6
1270 I$=INKEY$
1280 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 30
1290 IF I$="N" OR I$="n" THEN END
1300 GOTO 1270
1310 *CHECK
1320 LOCATE 0,0:PRINT "バグが起こりました"
1330            PRINT "選んでください"
1340            PRINT "やり直す(スコアは消える)=[SPACE]"
1350            PRINT "終わる=[RETURN]"
1360 I$=INKEY$:IF I$=" " THEN RUN ELSE IF I$=CHR$(13) THEN END ELSE 1360
```

■本邦初の誰にでもできる最新の手作りマルチメディアのノウハウを満載したCD付きMOOK！【A・Vコンピュータマガジン】二八〇〇円

★最近，秋葉原には，お父さんやOL，お子さまたちの姿をよく見かける。これもブームの影響か？(埼玉県越谷市・古泉英義19才)……

【つぐ美：いまのブームはすごいですね。パソコン人口はこれからどんどん増えていくでしょうね。】

FM TOWNS(F-BASIC386V2.1 L20)用



敵をうまく穴へ誘い込め！アクション・ゲーム

PAINT BUSTER

ペイント バスター

今里　敬

1988年7月号X1版「Lip Lop Lap！」の移植版です。

遊びかた

タイトルが出たら，パッドのⒶボタンでスタートします。

自分はローラーとなってパッドで移動しながらⒶボタンを押すと，インクを塗ることができます。そのインクに敵〔モンスター〕が触れると，インク上に表示された矢印の方向へと滑っていきます。これを使って敵を誘導し，穴〔ホール〕に敵4匹すべてを誘い込むとステージ・クリアです。

ちなみに自分のローラーもインクで滑ります，穴にも落ちます。それに穴の手前からインクを引かないと敵を穴に落とせないので注意してください。

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ，これは力作じゃのう。矢印をうまく置いて敵を穴に誘導するんじゃな，なかなか楽しめるぞ。
編：画面もにぎやかで楽しそうですね。BGMはCDから再生しているようですね。次回はBGMの自作に挑戦してみてね。

プログラムのしくみ

ゲーム・デザインはX1版を参考にさせてもらいましたが，ゲーム自体のアルゴリズムや敵の動き，ステージなど，すべてのプログラムに関してオリジナルのものです。

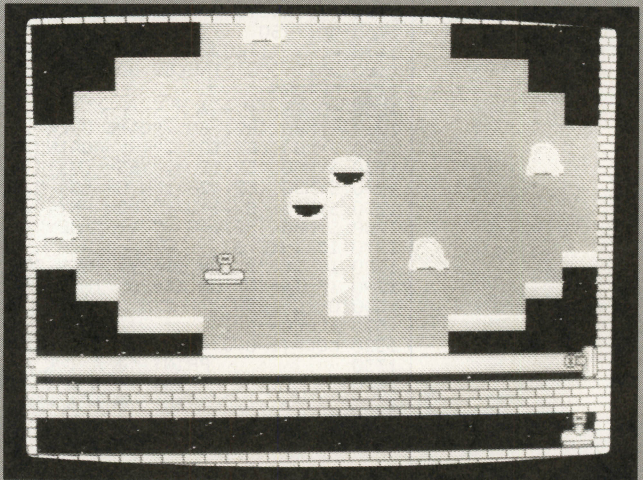
背景をスクロールさせたり，ステージが立体的に見えるようにしたり，敵にグニョグニョ感を与えたり，敵やローラーがインクを滑りながら他の処理に進めたりと，細かい部分に気を配りました。

《第1表》変数表

I,J,K,L	汎用変数
A$,CH%	データ読み込み用変数
MX,MY	ローラーの座標
TX(3),TY(3)	4匹の敵の座標
A	敵のナンバー
TM	敵のアニメーション用
DF(3)	敵がやられたか，フラグ
DK	敵のやられた数
X,Y,IX,IY	移動量
BX(1),BY(1)	二つのホールの座標
KV(15,11)	仮想VRAM用
RX,RY,RP(15,11)	リプレイ用
PN,PT	ペイント処理用
TA,TB	タイム表示用
LF	ローラー自機数
WT	ウエイト数
RD	ステージ数
SC	スコア
SL	スクロール用

ローラーと敵との当たり判定には，座標を照らし合わせて行なっていますが，インクによって滑る方向，床や穴の有無は仮想VRAMによって行なっています。

▲《写真1》TOWNSらしいきれいなタイトル

▼《写真2》一面はかなり簡単に誘導できるぞ


■本邦初の誰にでもできる最新の手作りマルチメディアのノウハウを満載したCD付きMOOK第2弾MPEG搭載版！！【A・VコンピュータマガジンVol.2】二八〇〇円

★レスキューWin95ユーザーは，大変助かりました。編さん，影さん，謝々！（東京都大田区・天才児19才）……【編：またまた来た，感謝のハガキが。お役にたててなによりです。編：Win95に限らず，理解できないことは聞いてください。できるかぎりわかりやすく答えますからね。】

PAINT BUSTERのプログラム・リスト

```
1000 GOSUB *SCREEN:GOTO *TITLE
1010 '=====================  メイン・ルーチン  ====
1020 *MAIN
1030 WAIT WT:ON (PAD(1) MOD 2)+1 GOTO 1120,1040
1040 PN=(PN-(PTRIG(1)=1))*-(PTRIG(1)=1)
1050 IX=(PAD(1)=7 AND KV(MX-1,MY  )>0)-(PAD(1)=3 AND KV(MX+1,MY  )>0)
1060 IY=(PAD(1)=1 AND KV(MX  ,MY-1)>0)-(PAD(1)=5 AND KV(MX  ,MY+1)>0)
1070 IF PTRIG(1)=1 AND (IX OR IY) THEN GOSUB *PAINT
1080 PT=-(PAD(1)=3)*6-(PAD(1)=5)*3-(PAD(1)=7)*5
1090 IF PN=1 THEN GOSUB *PAINT
1100 SPRITE 0,MY*16+MX+20,-(PTRIG(1)=1)
1110 MX=MX+IX:MY=MY+IY
1120 IF KV(MX,MY)>1 THEN GOSUB *MOVE
1130 DEF SPRITE 1,4,(MX*16,MY*16),0:SPRITE 3,4,PT:SPRITE 0,4,1
1140 KV(BX(0),BY(0))=6:KV(BX(1),BY(1))=6
1150 IF KV(MX,MY)=6 THEN *MISS
1160 FOR A=0 TO 3
1170 IF DF(A)=1 THEN GOSUB *TEKI_M
1180 IF MX=TX(A) AND MY=TY(A) THEN A=3:NEXT:GOTO *MISS ELSE NEXT
1190 IF DK=4 THEN SC=SC+669-SL:GOTO *STAGE
1200 OUT &H442,(SL*255) AND 65535,2:SL=SL+1
1210 ON (SL MOD 3)+1 GOTO *TIME,*MAIN,*MAIN
1220 '=====================  タイム・ルーチン  ====
1230 *TIME
1240 TA=TA+1+(TA=15)*16:TB=TB-(TA=0):SPRITE 6,5,-1
1250 DEF SPRITE 1,210-TB,(224-TA-TB*16,176),4:SPRITE 0,210-TB,1+(TA=15)
1260 FOR TM=0 TO 3:SPRITE 3,TM,((TM+SL) MOD 2)*2:NEXT
1270 IF SL=669 THEN *MISS ELSE *MAIN
1280 '=====================  サブ・ルーチン群  ====
1290 *MOVE
1300 SPRITE 0,MY*16+MX+20,0:PLAY"@127T255O2C16"
1310 X=(KV(MX,MY)=5 AND KV(MX-1,MY)>0)-(KV(MX,MY)=4 AND KV(MX+1,MY)>0)
1320 Y=(KV(MX,MY)=3 AND KV(MX,MY-1)>0)-(KV(MX,MY)=2 AND KV(MX,MY+1)>0)
1330 KV(MX,MY)=1:MX=MX+X:MY=MY+Y
1340 RETURN
1350 '--------------------
1360 *PAINT
1370 SPRITE 3,MY*16+MX+20,PT
1380 KV(MX,MY)=-(PT=0)*2-(PT=3)*3-(PT=5)*4-(PT=6)*5:SC=SC-5
1390 RETURN
1400 '--------------------
1410 *TEKI_M
1420 IF KV(TX(A),TY(A))>1 THEN GOSUB *TEKI_P:GOTO 1480
1430 IF RND(1)>.85! THEN X=SGN(MX-TX(A)) ELSE X=(RND(1)*2)-1
1440 IF RND(1)>.85! THEN Y=SGN(MY-TY(A)) ELSE Y=(RND(1)*2)-1
1450 IF RND(1)>.4! THEN X=0:Y=0
1460 TX(A)=TX(A)-(KV(TX(A)+X,TY(A)  )>0 AND KV(TX(A)+X,TY(A)  )<6)*X
1470 TY(A)=TY(A)-(KV(TX(A)  ,TY(A)+Y)>0 AND KV(TX(A)  ,TY(A)+Y)<6)*Y
1480 IF KV(TX(A),TY(A))=6 THEN PLAY"@67T255O4C":DF(A)=0:DK=DK+1:SC=SC+50
1490 DEF SPRITE 1,A,(TX(A)*16,TY(A)*16-7),1:SPRITE 0,A,DF(A)
1500 RETURN
1510 '--------------------
1520 *TEKI_P
1530 SPRITE 0,TY(A)*16+TX(A)+20,0:PLAY"@126T255O2D16"
1540 X=(KV(TX(A),TY(A))=5 AND KV(TX(A)-1,TY(A)  )>0)-(KV(TX(A),TY(A))=4 AND KV(T
X(A)+1,TY(A)  )>0)
1550 Y=(KV(TX(A),TY(A))=3 AND KV(TX(A)  ,TY(A)-1)>0)-(KV(TX(A),TY(A))=2 AND KV(T
X(A)  ,TY(A)+1)>0)
1560 KV(TX(A),TY(A))=1:TX(A)=TX(A)+X:TY(A)=TY(A)+Y:SC=SC+10
1570 RETURN
1580 '=====================  ミス・ルーチン  ====
1590 *MISS
1600 PLAY"@21T255L8O4CDCDE":CD STOP:OUT &H442,0,2
1610 LF=LF-1:SPRITE 0,6+LF,0:IF LF>0 THEN *START
1620 FOR I=  0 TO   3:SPRITE 0,I,0:NEXT:SPRITE 0,4,0:SPRITE 0,5,0
1630 FOR I=260 TO 261:SPRITE 0,I,0:NEXT:GOSUB 2090
1640 PLAY "@18L12T150O5G6GF6EF6E04G6O5EDR6DR6C4R4","@19V13L2T150O3GFO2G12R6G12R6
O4C4"
1650 SYMBOL(87,127),"Ｓ Ｃ Ｏ Ｒ Ｅ  "+STR$(SC),1,1,[127,255,255],,PSET,1
```

なお，タイトル時とゲーム中のBGMは，BASIC本体の音楽を使っていますので，BASICのCDは抜かないでください。

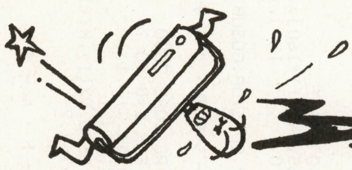
最後に

前回の「BREAK・KIDS」は，ゲーム自体のスピードを互換モードにもあわせていましたが，高速モードで作ったため，遅い機種だと溶岩のグラフィックを書く処理に時間がかかってしまってイライラする，との編さんの厳しい感想でした。それは良いのですが何とリストの中に編集部のチェックの後が残っており，ガックリしました。

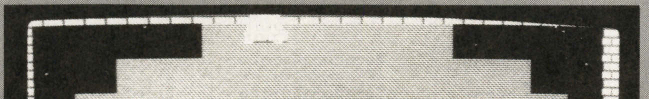
なお，このゲームは「BREAK・KIDS」の掲載と同時に送りました。

それに「BREAK・KIDS」同様，最高11機まで増やせるコマンド（タイトル時に入力）を用意しました。

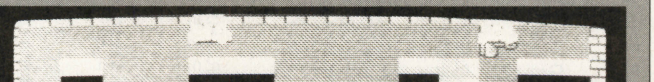
参考：ベーマガ1996年1月号「BREAK・KIDS」1988年7月号「Lip Lop Lap.!」



■本邦初の誰にでもできる最新の手作りマルチメディアのノウハウを満たしたCD付きMOOK第3弾！！【A・Vコンピュータマガジン Vol.3】二八〇〇円



▲《写真3》下のラインはタイムを表してるぞ



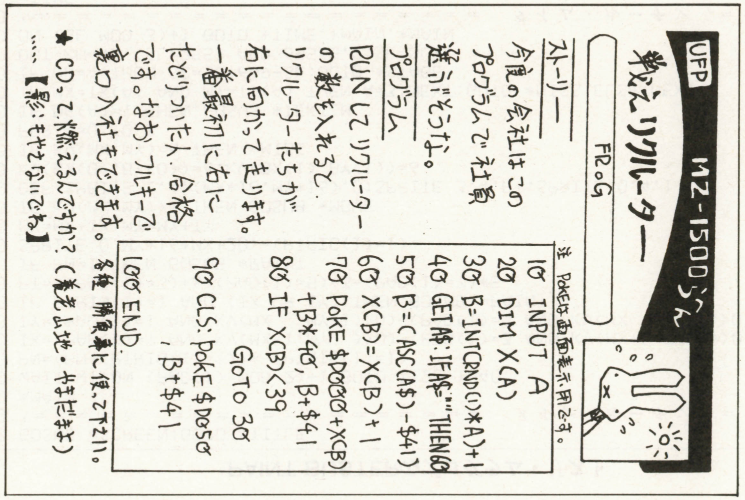
▼《写真4》さすがに2面は難易度が高くなるなぁ

★編さんの顔はどんな顔をしているのか知りたいので顔を出してください。どこでもいいけど，表紙にね!?（宮城県仙台市・K・N14才）
……【影：そういえば編くんは，CD-ROM付録に登場したことが……。】

■MIDIの達人を目指す君に贈るコンピュータ・ミュージックの入門書【レッツプレイ!コンピュータ・ミュージックII】一五四五円

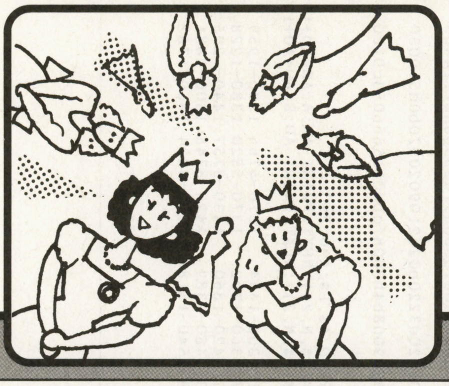
```
1660 SYMBOL(87, 95),"G A M E   O V E R"   ,1,1,[255,255,255],, XOR,1
1670 IF PLAY(0) THEN 1660
1680 '= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =  オープニング・ルーチン  =
1690 *TITLE
1700 CD PLAY 10:SC=0:RD=0:RESTORE 2600
1710 FOR I=48 TO 159:LINE(40,I)-(279,I),PSET,[0,0,I-40]:NEXT
1720 SYMBOL(20, 58),"PAINT BUSTER"    ,2.5!,6,[255,255,RND(1)*160],,PSET,7
1730 SYMBOL(95,168),"press [A] button",   1,1,[255,  0,        127],, XOR,1
1740 IF PTRIG(1)<>1 THEN 1720
1750 LF=PAD(1)+3:PLAY"@74V804C","@74V705D","@74V606E":CD STOP:GOSUB 2060
1760 FOR I=0 TO LF-1:SPRITE 0,6+I,1:NEXT
1770 '= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =  ステージ作成・ルーチン  =
1780 *STAGE
1790 CD STOP:RD=RD+1:IF RD=11 THEN RD=1:WT=WT+(WT>1):RESTORE 2600
1800 FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR J=0 TO 3:FOR K=0 TO 3:FOR L=0 TO 1
1810 RP(J*4+K,I)=VAL(MID$(A$(VAL("&H"+(MID$(A$,J+1,1)))),K+1,1))
1820 SPRITE 0,262+I*16+J*4+K+L*160,RP(J*4+K,I):NEXT L,K,J,I
1830 READ RX,RY,BX(0),BY(0),BX(1),BY(1):FOR I=0 TO 3:READ RX(I),RY(I):NEXT
1840 FOR I=0 TO 1:DEF SPRITE 1,260+I,(BX(I)*16,BY(I)*16),2
1850 SPRITE 0,260+I,1:NEXT
1860 '= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =  スタート・ルーチン  = = =
1870 *START
1880 SL=0:TA=0:TB=0:PN=0:PT=3:DK=0:FOR I=0 TO 3:DF(I)=1:NEXT:MX=RX:MY=RY
1890 DEF SPRITE 1,5,(228,176),0:SPRITE 3,5,5:SPRITE 0,5,1
1900 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 14:SPRITE 0,I*16+J+20,0:KV(J,I)=RP(J,I)
1910 DEF SPRITE 1,J+196,( J*16,  176),4:SPRITE 0,J+196,1:NEXT J,I
1920 DEF SPRITE 1,    4,(MX*16,MY*16),0:SPRITE 3,    4,3:SPRITE 0,4,1
1930 FOR I=0 TO 3:DEF SPRITE 1,I,(RX(I)*16,RY(I)*16-7),1:SPRITE 0,I,1
1940 TX(I)=RX(I):TY(I)=RY(I):NEXT:CD PLAY 2
1950 GOTO *MAIN
1960 '= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =  初期設定  = = = = = = = = =
1970 *SCREEN
1980 SCREEN@ 1:SPRITE ON:SPRITE SCREEN 1:DEF SPRITE 99,0
1990 DEFINT A-Z:WT=8:DIM CH%(255),A$(15),KV(15,11),RP(15,11)
2000 VIEW (0,0)-(511,255):WINDOW(0,0)-(511,255):OUT &H440,&H11,2
2010 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 63:READ A$
2020 K!=VAL("&H"+A$):IF K!>=32768 THEN K!=K!-65536
2030 CH%(J)=K!:NEXT:DEF SPRITE 0,I,CH%,0:NEXT
2040 FOR I=2 TO 15:READ CH(I):NEXT:FOR I=0 TO 15:READ A$(I):NEXT
2050 DEF SPRITE 2,0,CH%:FOR I=1 TO 14:DEF SPRITE 1,20-I,(I*16,208),0:NEXT
2060 CLS
2070 FOR I=0 TO 333
2080 PSET (RND(1)*512,RND(1)*256),[RND(1)*255,RND(1)*255,RND(1)*255]:NEXT
2090 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 15:K=I*16+J+20
2100 DEF SPRITE 1,K,(J*16,I*16),5+(J=0 OR J=15 OR I=0 OR I=12 OR I=14)*2
2110 SPRITE 0,K,-(J=0 OR J=15 OR I=0 OR I=12 OR I=14):NEXT J,I
2120 FOR I=1 TO 10:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 1
2130 DEF SPRITE 1,262+I*16+J+K*160,(J*16,(I+K)*16),6+K:NEXT K,J,I
2140 RETURN
2150 '= = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =  データー群  = = = = = = = =
2160 DATA 0000,1100,0111,0000,0000,CD10,1DC2,0000,0000,1D10,1D11,0000,0000
2170 DATA 1D10,1D11,0000,0000,CD10,1DC2,0000,0000,1100,0111,0000,0000,D100
2180 DATA 01DC,0000,0000,D100,01DC,0000,1110,D111,11DC,0111,DC11,D1DD,D1DC
2190 DATA 11CD,DC21,1DDD,DD11,12CD,CC21,CCCC,CCCC,12CC,2221,2222,2222,1222
2200 DATA 1111,1111,1111,1111,6610,7766,8877,0188,1110,1111,1111,0111
2210 DATA 0000,EEEE,00EE,0000,E000,5555,0EE5,0000,EE00,4455,E555,0000,5E00
2220 DATA 2445,E552,000E,5E00,4344,5524,000E,5E00,33E4,5243,000E,5E00,33EE
2230 DATA 4433,00EE,45E0,331E,4EEE,00E4,45E0,3334,EE13,00E4,44E0,3333,4433
2240 DATA 00E4,34E0,3333,4333,0EE4,344E,3333,4333,EE44,334E,3333,3333,E444
2250 DATA 334E,3333,33EE,E443,E34E,EEEE,3EE1,EEE3,1EEE,1111,E111,11EE
2260 DATA BB9B,DDDA,9CCD,A9AB,29AB,D222,CCDD,BABC,229A,0022,CC00,A92C,CCC9
2270 DATA 0000,0000,A22C,0CCB,0000,0000,B220,0CCC,0000,0000,D220,00DC,0000
2280 DATA 0000,D200,00DD,0000,0000,DD00,00DD,0000,0000,DD00,002D,0000,0000
2290 DATA CD00,022D,0000,0000,CCC0,022B,0000,0000,BCC0,C22A,0000,0000,ACCC
2300 DATA C2BB,00CC,2200,B922,C99A,DDCC,222D,9A92,BAB9,DCC9,BDDD,ABAA
2310 DATA 1111,1111,1111,1111,3321,5544,3321,5544,4431,5554,4431,5554,5441
2320 DATA 4555,5441,4555,1111,1111,1111,1111,5544,3321,5544,3321,5554,4431
2330 DATA 5554,4431,4555,5441,4555,5441,1111,1111,1111,1111,3321,5544,3321
2340 DATA 5544,4431,5554,4431,5554,5441,4555,5441,4555,1111,1111,1111,1111
2350 DATA 5544,3321,5544,3321,5554,4431,5554,4431,4555,5441,4555,5441
2360 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,1111
2370 DATA 1111,1111,1111,8888,8888,8888,8888,7777,7777,7777,7777,6666,6666
2380 DATA 6666,6666,6666,6666,6666,6666,7777,7777,7777,7777,7777,7777,7777
2390 DATA 7777,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8888,8888,1111,1111,1111,1111
2400 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2410 DATA 8888,FF88,88FF,8888,8888,FF88,88FF,8888,8888,FF88,88FF,8888,8888
2420 DATA FF88,88FF,8888,8888,FF88,88FF,8888,8888,FF88,88FF,8888,7777,FF77
2430 DATA FFFF,FFFF,7777,FF77,FFFF,7FFF,7777,FF77,FFFF,77FF,7777,FF77,FFFF
2440 DATA 777F,7777,FF77,FFFF,7777,6666,FF66,6FFF,6666,6666,FF66,66FF,6666
2450 DATA 6666,FF66,666F,6666,6666,FF66,6666,6666,6666,6F66,6666,6666
2460 DATA 9B9B,BB99,BBB9,9BB9,A99B,9A9B,99BA,9B99,BBBB,AA9B,A9A9,BA9B,9B99
2470 DATA ABAA,AAAA,AB9B,B9B9,ABB9,AB9A,AA9A,AABB,99B9,9BAA,AB9A,A9AA,9BA9
2480 DATA 9AB9,9B99,ABAB,9999,9AA9,9999,A9AB,B9AA,A999,B9AB,BB9B,99AB,B9AB
2490 DATA 9999,9999,AAA9,AABA,9BAA,B999,9AA9,9A9A,9B9B,A9BB,999A,A9A9,9A9B
2500 DATA BB99,9ABB,ABAA,BA9A,BB99,AAAA,A9A9,999A,B99B,B9AB,AAAB,BAAB
2510 DATA 2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,3333,3333,3333,3333,3333
2520 DATA 3333,3333,3333,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4444,4444,5555,5555
2530 DATA 5555,5555,5555,5555,5555,5555,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2540 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2550 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2560 DATA 32767,23263,17983,13759,32736,32576,32416
2570 DATA 18033,16976,15919,17376, 2017,15359,12703
2580 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
2590 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
2600 DATA 07E0,1FF8,3FFC,7FFE,7F7E,7EFE,7FFE,3FFC,1FF8,07E0
2610 DATA  8, 6, 7, 6, 8, 5, 5, 1, 1, 7,10,10,14, 4
2620 DATA 7FFE,59D8,1998,1B9A,7FFE,77E6,7666,666E,67EE,3FFC
2630 DATA  8,10, 1,10,14,10, 2, 1, 6, 1, 9, 1,13, 1
2640 DATA 0000,3FFC,6006,7F7E,0360,7F7E,6006,7EFE,06C0,7EFE
2650 DATA  7, 2, 1, 2,14, 2, 7, 4, 7, 6, 8, 8, 8,10
2660 DATA 7FDC,4448,0408,0408,04F8,07C8,0408,0408,0408,0E1C
2670 DATA  9, 6, 7,10,14,10, 1, 1, 9, 1,11, 1,13, 1
2680 DATA 43FC,63F8,73F0,7BE0,7FFC,3FFE,07DE,0FCE,1FC2,3FC0
2690 DATA  7, 6, 1, 6,14, 5, 6, 1,13, 1, 3,10, 9,10
2700 DATA 4662,63C6,318C,1BD8,0E70,0E70,1BD8,318C,63C6,4662
2710 DATA  8, 7, 4, 1,11,10, 1, 1, 1,10,14, 1,14,10
2720 DATA 7FFC,2AAA,7FFE,5554,7FFE,2AAA,7FFE,5554,7FFE,2AAA
2730 DATA  8, 6, 1,10,14, 1, 4, 3, 5, 8,10, 3,11, 8
2740 DATA 3FFE,0008,7FFE,7FFE,7FFE,7FFE,7FFE,7FFE,1000,7FFC
2750 DATA  8,10, 1, 1,14,10, 2, 3,10, 3, 5, 8,13, 8
2760 DATA 7FFE,5002,5FFE,540A,56FA,5F6A,502A,7FFA,400A,7FFE
2770 DATA  7, 6, 7, 5, 8, 6, 1, 3, 3,10,14, 8,11, 1
2780 DATA 7E7E,7FFA,7E5E,7E7E,1008,1008,7E7E,7E7E,7FFE,7E7E
2790 DATA  3, 9,13, 2,10, 3, 2, 2, 5, 3,10, 8,13, 9
```

評…久びさに見ましたUFP(未確認プログラム)(編)



by FRoG

★影さん，VC++を買ったのはいいが，むずかしくてわけがわかんねぇ〜。どうしようか?(東京都小金井市・**村上幹智雄17才**)……【**編**:Visual Basicの兄貴分，Visual C++か。すごいね村上君。プロが使ってる言語だから参考書を読みながら一歩一歩マスターしていこう。】



約10年前のパズルゲームが復活／

移植版 ROOM-16（ルーム）

TMR

プログラムは，JR-200からMSXに移植したゲームです。原作は87年2月号の96ページ，平田正典さん作の「ROOM16」とかなり古い作品ですが，いま遊んでも十分面白いゲームです。

●内　容●

ウォータークンをあやつり，16の部屋に閉じ込められている16人のお姫様たちを救出するというパズルゲームです。

●キャラの説明●

◎**聖なる岩**…赤と白と緑がある。赤と緑は破壊不可能だが白は可能。中からアイテムが出現するものもある。

◎**わな**…これは，その昔から泥棒よけにあったもので，一度通るとそこに赤い岩が出現し，引き返せなくなってしまう。

◎**魔法のつぼ**…赤と青と黄と白がある。赤は水分を1,000にもどす力がある。青は水分を500増やしてくれる。黄色は水分を2倍に，白は5倍にする力を秘めている。また，その約1／3は白い聖なる岩の中に隠されていると言われている。

◎**ウオータークン**…[←]，[→]で左右に動ける。また，階段上になっているところは登っていくこともできる。さらに，[↑]で上に，スペース・キーで左右に白い聖なる岩を出現，消去させる力を持っている。

◎**お姫様**…人間の目からみれば，色がピンクということ以外はウォータークンと何らかわりない。

◎**出口の門**…お姫様を救出してからでないと出られないのはストーリーからして当たり前。

●その他●

あと，ゲーム中にリターン・キーを押すとギブアップできます。それから，いま「Delphi」を勉強中で，ある程度使えるようになりましたら「MORM」を移植して送りたいと思っていますが，「Delphi」のプログラムでも投稿は可能なのですか。

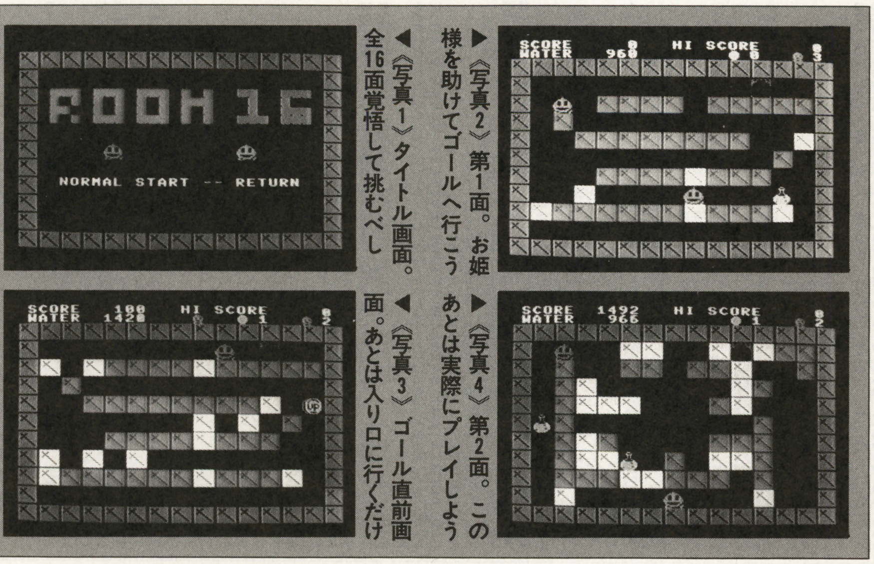
（**編**：Delphiでもかまいません。ぜひ，送ってください。）

★　　★

CHECKER FLAG

Dr.D：パズルゲームじゃ。MSXらしい画面じゃのう。全16面，頭をよーくひねってクリアしよう。

編：TMRさんは他にも2本移植プログラムを送っていただきました。ありがとう！



▲《写真1》タイトル画面。全16面覚悟して挑むべし

▶《写真2》第1面。お姫様を助けてゴールへ行こう

◀《写真3》ゴール直前画面。あとは入り口に行くだけ

▶《写真4》第2面。このあとは実際にプレイしよう

移植版ROOM-16のプログラム・リスト

```
100 '
110 SCREEN 1,2,0:WIDTH 31:COLOR 15,0,0:CLS:R=RND(-TIME)
120 DIM VR(14,10),V(14,10),C$(21),Z(3),ZZ(15)
130 DEF USR=&H156:LOCATE 7,10:PRINT "WAIT IT MOMENT !
140 '  === ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ ===
150 FOR N=0 TO 25:READ A,A$:B=-(3-N¥4)*(N<12)
160 FOR I=0 TO 7:VPOKE A*8+I,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT
170 IF B THEN A=A+8:B=B-1:GOTO 160
180 NEXT
190 DATA 184,0304070202020418, 185,8040C08080804030, 186,3F7F7F7F7F2F1F0F
200 DATA 187,F8BCFCFCDCF8F0E0, 204,7F7F6E757B756E7F, 205,FFFFFFFFFFFFFF7F
210 DATA 206,7F7F7F7F7F7F7F00, 207,BFDFEFF7FBFFFF00, 240,0101030F1F337373
220 DATA 241,000080E0F0989C9C, 242,F3FFFF60783F677C, 243,9EFEFE0C3AF6EE0C
230 DATA 244,F3FFFF60B8DFEF60, 245,9EFEFE0C3CF8CC7C, 224,6DCA78E040C08080
240 DATA 225,B6531E0702030101, 226,80808080808080C0, 227,0101010101010103
250 DATA 232,00172C5BB7BFB6B6, 233,00F018ECF6FE8EB6, 234,B6B6B9BF5F2C1700
260 DATA 235,B68EBEBEFC18F000, 228,010A040A10204080, 188,3C7EFFDBFFE77EE7
270 DATA 236,3C7EFFFFFFFF7E3C, 252,3C7EFFDBFFE77EE7
280 FOR I=0 TO 8:READ A$:VPOKE &H2017+I,VAL("&h"+A$):NEXT
290 DATA 51,A1,81,F1,21,81,A1,51,D1
```

■MIDIの達人を目指す君に贈るコンピュータ・ミュージックの入門書【レッツプレイ！コンピュータ・ミュージックⅢ】一五四五円

★PC-9821のXシリーズとVシリーズの違いを教えて欲しい（見たところ，あまり変わったところがないが…）。（栃木県鹿沼市・**武内政樹16才**）……【**編**：Xシリーズは本体のみ。拡張性を持つ最新技術が入ったモデル。Vシリーズはモニタもソフトも全部そろったモデルだよ。】

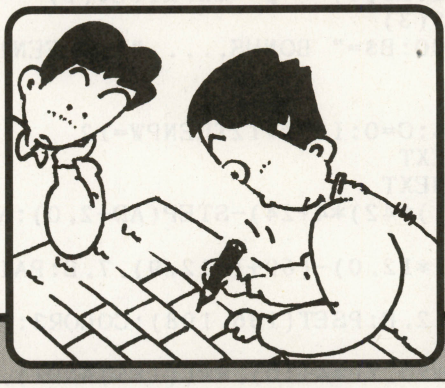
```
300 '  === ｼｮﾄﾞ ｾｯﾃｲ ===
310 FOR I=256 TO 751:A=VPEEK(I):VPOKE I,A OR A/2:NEXT
320 S$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
330 FOR I=0 TO  8:C$(I)="ﾔｭ"+S$+"ﾖﾗ"          :NEXT
340 FOR I=9 TO 21:READ B$,C$:C$(I)=B$+S$+C$:NEXT
350 FOR I=0 TO  3:READ Z(I)                :NEXT
360 FOR I=0 TO 15:READ ZZ(I)               :NEXT
370 DATA ﾌﾍ,ﾎﾏ,"  ","  ",とと,とと,りる,れろ,みむ,めも,ねの,はひ,たち,つて
380 DATA ﾈﾉ,ﾊﾋ,ｸｹ,ｺｻ,ﾀﾁ,ﾂﾃ,ﾐﾑ,ﾒﾓ,みむ,やゆ,ﾜﾝ,"゜
390 DATA 10, 1, 9, 0,11,13,12,15,14,17
400 DATA 18,19, 2, 4, 3, 6, 5, 7, 8, 0
410 '  === ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ===
420 GOSUB 1120:A=USR(0):S=0:NK=3:G=0
430 LOCATE 3,6:PRINT "^^^ ^^^ ^^^ ^ ^  ﾝﾝ ﾝﾝﾝ
440 LOCATE 3,7:PRINT "^ ^ ^ ^ ^ ^ ^^^   ﾝ  ﾝ
450 LOCATE 3,8:PRINT "^^  ^ ^ ^ ^ ^ ^    ﾝ  ﾝﾝﾝ
460 LOCATE 3,9:PRINT "^ ^ ^^^ ^^^ ^ ^  ﾝﾝﾝ ﾝﾝﾝ
470 LOCATE 8,12:PRINT C$(13):LOCATE 20,12:PRINT C$(12)
480 LOCATE 4,16:PRINT "NORMAL START -- RETURN
490 IF M>1 THEN LOCATE 4,18:PRINT "CONTINWE    --- SPACE
500 IF M>1 AND (STRIG(0) OR STRIG(1)) THEN 530
510 IF INKEY$=CHR$(13) OR STRIG(3) THEN M=0:GOTO 530
520 GOTO 500
530 PLAY "V14O5A64":FOR I=0 TO 2:LOCATE 4,16+I:PRINT SPC(22):NEXT
540 IF M=0 THEN M=1:LOCATE 8,17:PRINT "ROOM DATA LOAD":RESTORE 1270:GOSUB 1180
550 '  === ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ ===
560 SB=1000:F=0:C=0:W=0:M$=C$(10):VPOKE &H201E,&H50
570 CLS:LOCATE 10,8:PRINT "ROOM ";M:FOR I=0 TO 800:NEXT:GOSUB 1120
580 FOR B=1 TO 9:FOR A=1 TO 13:I=V(A,B):VR(A,B)=I
590 LOCATE A*2,B*2+2:PRINT C$(I)
600 IF I=13 THEN X=A:Y=B:VR(A,B)=10
610 NEXT:NEXT:A=USR(0):PLAY "V14O5A8"
620 GOSUB 850:LOCATE 15,0:PRINT USING "HI SCORE #####";HS:GOSUB 870
630 '  === ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ===
640 '  === WATERｸﾝ ｲﾄﾞｳ ===
650 VPOKE &H201E,(5-(SB<500)*2)*16:BC=0:SB=SB-1:GOSUB 840:IF SB=0 THEN 1050
660 IF F<>0      THEN X=X+F:B=B-1:F=0:GOTO 750
670 IF VR(X,Y+1)>9 THEN Y=Y+1:B=Y-1:A=X:GOTO 750
680 A=X:B=Y:IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 900
690 IF INKEY$=CHR$(13)  OR STRIG(3) THEN 1050
700 K=STICK(0) OR STICK(1):ON -(K=3)-(K=7)-(K=1)*2 GOTO 720,880
710 GOTO 640
720 N=(K=7)-(K=3):X=X+N:IF VR(X,Y)>9 THEN 750
730 X=A:Y=B:IF VR(X,Y-1)>9 AND VR(X+N,Y-1)>9 THEN Y=Y-1:F=N
740 IF C=2 AND F=0 THEN 640
750 N=VR(X,Y)-9:ON N GOTO 800,790,780,790,770,790,760,760,760,760
760 SB=-1000*(N=7)-SB*(N>7)*(-(N=9)-(N=10)*4+1)-(N=8)*500:S=S+100
770 G=G-(N=5):ON -(N=5)+1 GOSUB 850,860:PLAY "V14O5E32A32":GOTO 800
780 PLAY "V14O5L32CDE":LOCATE 16,1:PRINT "ｶ":W=1
790 BC=N:IF N=6 AND W THEN 960
800 LOCATE A*2,B*2+2:PRINT M$;
810 LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT C$(E*7+13):PLAY "V14O5E64"
820 E=-(E=0):C=BC:I=(C=2)-(C=6)*5+10:VR(X,Y)=I:M$=C$(I):GOTO 640
830 '  === ｽｳﾁ ﾋｮｳｼﾞ ===
840 LOCATE 1,1:PRINT USING "WATER #####";SB:RETURN
850 LOCATE 1,0:PRINT USING "SCORE #####";S :RETURN
860 IF G=10 THEN NK=NK+1:G=0
870 LOCATE 20,1:PRINT "ﾑ";G;"  ｼ";NK:RETURN
880 '  === ｲﾜ ﾋｮｳｼﾞ ===
890 A=0:B=1:GOSUB 910:PLAY "V14O4A32":GOTO 640
900 B=0:FOR A=-1 TO 1 STEP 2:GOSUB 910:PLAY "V14O5G64":NEXT:GOTO 640
910 N=VR(X+A,Y-B):LOCATE (X+A)*2,(Y-B)*2+2
920 ON -(N=10)-(N<9)*2+1 GOTO 950,930,940
930 VR(X+A,Y-B)=1:PRINT C$(1):RETURN
940 VR(X+A,Y-B)=N+9:PRINT C$(N+9)
950 RETURN
960 '  === ｸﾘｱ ｼｮﾘ ===
970 LOCATE A*2,B*2+2:PRINT C$(10):LOCATE 9,10:PRINT "ROOM CLEAR !!"
980 FOR I=255 TO 0 STEP -1:SOUND 8,14:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 8,0
990 IF SB>0 THEN A=100-(SB<100)*(SB-100):S=S+A:SB=SB-A:PLAY "V14O5D64":GOSUB 840
:GOSUB 850:FOR I=0 TO 20:NEXT:GOTO 990
1000 IF M<16 THEN M=M+1:GOSUB 1180:GOTO 550
1010 LOCATE 7,7:PRINT "ALL ROOM CLEAR !!"
1020 FOR I=9 TO 1 STEP -2:FOR J=0 TO I:LOCATE 13-J*2+I,I+11:PRINT C$(21)
1030 NEXT:NEXT:LOCATE 12,10:PRINT C$(20):LOCATE 14,10:PRINT C$(12):END
1040 '  === ｱｳﾄ ｼｮﾘ ===
1050 VPOKE &H201E,&H80:NK=NK-1
1060 FOR I=100 TO 410:SOUND 8,14:SOUND 0,I/2:SOUND 1,0:NEXT:SOUND 8,0
1070 IF NK THEN 550
1080 LOCATE 9,12:PRINT " GAME OVER "
1090 FOR I=0 TO 100:SOUND 8,14:SOUND 0,RND(1)*100+100:VPOKE &H201B,RND(1)*255
1100 NEXT:SOUND 8,0:IF S>HS THEN HS=S
1110 VPOKE &H201E,&H50:GOTO 420
1120 '  === ｲﾜ ﾋｮｳｼﾞ ===
1130 CLS:VPOKE &H201B,&H20:FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 1
1140 LOCATE I*2,2+J*20:PRINT C$(21);:VR(I,J*10)=9:NEXT:NEXT
1150 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 1
1160 LOCATE J*28,I*2+2:PRINT C$(21);:VR(J*14,I)=9:NEXT:NEXT
1170 RETURN
1180 '  == ROOM ﾖﾐｺﾐ ===
1190 READ A$,B$:FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 7
1200 A=VAL("&H"+MID$(A$,(Y-1)*7+X,1)):SOUND 0,RND(1)*200:SOUND 1,1:SOUND 8,13
1210 FOR I=0 TO 3:A=A/2:D(3-I)=INT(A+.5)-INT(A):NEXT
1220 FOR I=0 TO 1:V(X*2+I-1,Y)=Z(D(I*2)*2+D(I*2+1)):NEXT:NEXT:NEXT
1230 N=1:FOR Y=1 TO 9:FOR X=1 TO 13
1240 IF V(X,Y)=0 THEN V(X,Y)=ZZ(VAL("&H"+MID$(B$,N,1))):N=N+1
1250 NEXT:NEXT:SOUND 8,0:RETURN
1260 '  === ROOM ﾃﾞｰﾀｰ ===
1270 DATA 00000c032a8aa820000000aaaa0c000002002a9a800403030eaaba900000000
1280 DATA 32c16ce
1290 DATA 305076820a2b0824001802d40900e0000802e3ca8025c8d802a5a880303f040
1300 DATA 13fc6c006df020
1310 DATA 7555440ab99abc055547c0a9aaaa05115500aa99900bf155078abbb8f05155c
1320 DATA 4e4444b4e1ccc2d4
1330 DATA 03353c00226a80c215000dca68bc021d0800226a00021d00000a60300015010
1340 DATA 1f203f000ec6
1350 DATA 400ec040bbabb0000c000ee0c2ec0000000bbbfb8000000000aeee804000004
1360 DATA 325555155c55555c55555
1370 DATA dc0001c4aeea8c0b22c000822b880822b400922a800cc00004aa2e845033314
1380 DATA d1c00cc3c2060000
1390 DATA f000e55aba827504382552964255 25a425530002000aaaa0a0000000ff55550
1400 DATA dc10230eced
1410 DATA 02c060020808203dc4ff02a95aa0021d200209582035d5ff02a95aa0c00400f
1420 DATA c3f00af3e300cf351
1430 DATA 00000002aaaa800003f802a2a28000002802a2a2800003280ea2a2800130400
1440 DATA 213744
1450 DATA 5557d555d77fd55ff55d557555557f55d5dd555555555d5557555575d75d55d
1460 DATA fa8bffffffff8fffeeeeffec1e
1470 DATA 3f000002aea800c000000a2b82a8a24800082c82808a68200000aac00280030
1480 DATA 203410d00
1490 DATA aaaaaaa5c150d4a82a0a8dc370dca82a0a85c3f0dca82a0a8dcddcd4aaaaaaa
1500 DATA 88d88a8b88188ce87f68
1510 DATA 3f28c08eacaa886ab2a88002c3080a08a800b0c000082b820080200000000aa
1520 DATA 424174440703
1530 DATA 3ff08a82aa087820108a8e220800ef20aa0eaa0a1000009fa55508a8fff4400
1540 DATA 544451663d742555555
1550 DATA c730174003207c0ae23b024318202101b20d3220b0262109020b20b0d5f0030
1560 DATA 2f50f0004004ff34f0168
1570 DATA d14100442082400b24be004b2fb00852d9008b4b2008fcbd01e5666053c0fc0
1580 DATA 1660540b4f5f38c0f28484
1590 '  === ﾁｪｯｸｻﾑ ===
1600 AD=1270:RESTORE 1270:FOR I=1 TO 16:READ A$,B$:A=0:B=0
1610 FOR N=1 TO      63:A=A+VAL("&H"+MID$(A$,N,2)):NEXT:PRINT AD;A:AD=AD+10
1620 FOR N=1 TO LEN(B$):B=B+VAL("&H"+MID$(B$,N,2)):NEXT:PRINT AD;B:AD=AD+10
1630 NEXT:END
1640 '     1270-3944 1280- 637   1290-4961 1300-1444   1310-6766 1320-1959
1650 '     1330-3944 1340-1065   1350-5087 1360-1792   1370-5520 1380-1228
1660 '     1390-4915 1400-1220   1410-5300 1420-1860   1430-3757 1440- 295
1670 '     1450-7603 1460-5878   1470-4553 1480- 389   1490-8748 1500-2881
1680 '     1510-5287 1520- 631   1530-6508 1540-1518   1550-4204 1560-1782
1690 '     1570-5852 1580-2251
```

■MIDIの達人を目指す君に贈るコンピュータ・ミュージック機器の入門書【コンピュータ・ミュージック機器ハード＆ソフト総カタログ93】二二〇〇円

★ベーマガで以前から変わっていないもの，それは，アンケートハガキの切りにくさと，つぐ美さんの年令。(栃木県下都賀郡・Blue Bell19才)……【編：大宮市のいいひと君，喜べ。キミとおなじことを感じている人発見。2人でベーマガ・はがき友の会を結成しよう。】

あみだ+パズル=このゲーム?

あみだでアミーゴ



たーや

操作

スペース・キーはゲーム・スタートとゲーム中に線を引くときに，カーソル・キーはペンを移動するときに使います(ジョイパッドでも遊べます。ポート1にセットしてください)。

ゲームの説明

点が左上から出発し，あみだを伝わって降りてきます(**第1図**)。プレイヤーは赤いペンを操作し，ここぞという所に線を引いて，点がなるべく右のほうに到達するように誘導します。線は「POWER」の回数だけ引けます。

点が下まで来たときに，「NEXT STAGE」の領域に達していればボーナスが加算され，次のステージに進めます。ボーナスの詳細は，

CLEAR BONUS…ステージ数×100点

LINE BONUS…左から何本目のラインに到達したか×100点

POWER BONUS…POWERの残り×200点

みぎはしBONUS…右端のラインに到達すれば2000点

GREENLINE BONUS…緑の線を通過すればボーナス2倍

テクニックとしては，ステージが終了するときにペンを左上に戻しておくこと。こうすれば次のステージに万全の体制で臨めます。

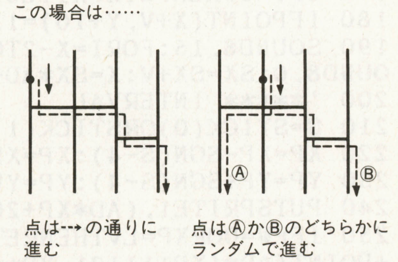
プログラムは打ち込みやすいように，まとまった空白はSPC()を使うなどしました。

《第1表》変数表

AD	縦線の間隔
B$	文字列“BONUS…”
G	グリーンライン・フラグ
HS	ハイスコア
I	汎用
LV	縦線の本数
PW	POWER
SC	スコア
ST	ステージ数
SX	点のX座標決定
T	そのステージでの得点
V	点の横線の移動方向
X,Y	点の座標
XP,YP	カーソルの座標決定用

メイン・ルーチンは点の移動のみ，ペンの移動や線引きはインターバル割り込みで処理しています。

★　★

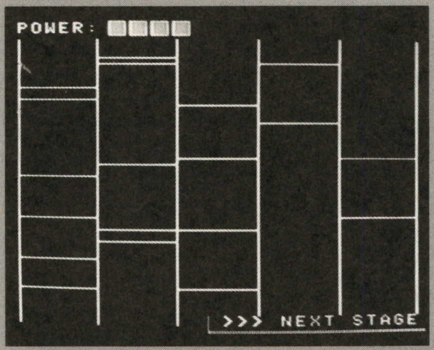


《第1図》あみだの通りかた

CHECKER FLAG

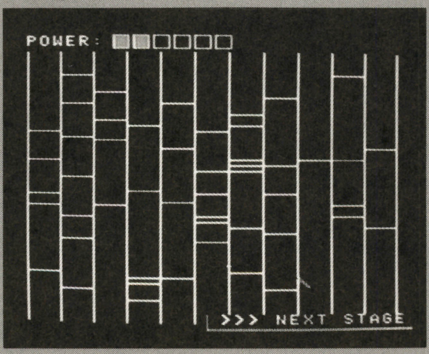
Dr.D：見てもらえばわかるとおり，あみだくじのゲームじゃ。ただのあみだくじなら紙と鉛筆でもできるが，得点ルールに工夫があって楽しめるようにできているわい。

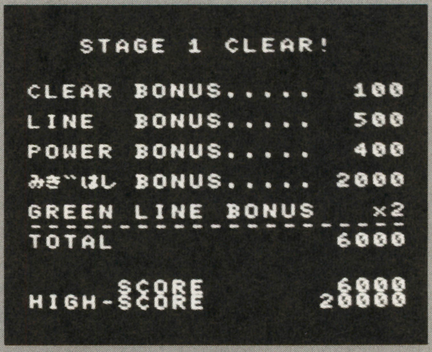
編：緑のラインを通って，できるだけ右はしに行ってゴールすることが高得点を取るコツなんですよ。



▲《写真1》パワーの数だけ線を引くことができる

▼《写真2》グリーンのラインを通るとボーナス





▲《写真3》いろいろな要素でスコアが決まるのだ

■MIDIのデータと98用マイクロミュージシャン体験版搭載FD付き【ショパンピアノ名曲二十一選】三八〇〇円

★もっと，もっと基本の中の基本を教えてください!むずかしい言語ばかり並べれられても，わかんないです!(北海道札幌市・川崎泰治14才)……【編：こんどパソコン用語のやさしい日本語化企画をやってみようと思います。今月号のハガキに単語を書いて送ってください。】

あみだでアミーゴのプログラム・リスト

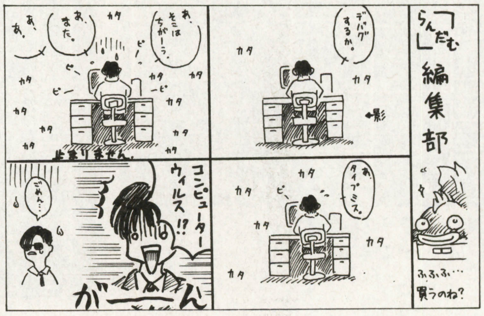
```
10 '**** INIT
20 COLOR15,0,0:SCREEN5,0:KEYOFF:WIDTH32:SOUND7,56:SPRITE$(0)=" p ":SPRITE$(1)="
p♪p ":SPRITE$(2)="@たp8"+CHR$(28)+CHR$(14)+CHR$(7)+CHR$(3)
30 DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:ONINTERVAL=4GOSUB210:HS=200:B$=" BONUS.....":SCREEN1
40 XP=RND(-TIME):YP=4:ST=0:SC=0
50 '***** STAGEごと しょり
60 SX=0:X=20:ST=ST+1:LV=3+ST*2:AD=225¥LV:PW=(ST¥4)*2+4:G=0:IFPW>12THENPW=12
70 CLS:LOCATE11,10:PRINT"STAGE"ST"GO!":FORI=0TO3000:NEXT
80 SCREEN5:FORI=0TOLV:LINE(I*AD+20,12)-(I*AD+20,204):NEXT
90 FORI=1TO9+ST*10:LINE(INT(RND(1)*LV)*AD+21,INT(RND(1)*42)*4+24)-STEP(AD-2,0):N
EXT:LINE-STEP(-AD+2,0),12
100 PRESET(20,1):PRINT#1,"POWER:":FORI=1TOPW:LINE(60+I*12,0)-(69+I*12,9),7,B:PAI
NT(61+I*12,1),5,7:NEXT
110 LINE(127,198)-(127,209),2:LINE(127,208)-(250,209),2,B:PSET(136,198):COLOR3:P
RINT#1,">>> NEXT STAGE":COLOR15
120 PUTSPRITE0,(18,8),10:FORI=0TO79:PUTSPRITE1,(AD*XP+20,YP*4+10),8*((I¥5)AND1),
2:J=IAND7:COLOR=(12,J¥2,J,J¥2):NEXT
130 INTERVALON:PLAY"O6L24V12CDEFGEEFGA","O5L24V12CCDEDEFGA","O4V15L12EV12CV10AV7
D"
140 '***** MAIN
150 FORY=0TO191:IFPOINT(X+1,Y+10)>9THENV=1
160 IFPOINT(X-1,Y+10)>9THENV=-1-(V=1)*INT(RND(1)*2)*2
170 IFV=0THENPUTSPRITE0,(X-2,Y+8),,(Y¥4)AND1:SOUND2,Y:SOUND9,15:NEXT:GOTO270
180 IFPOINT(X+V,Y+10)=12THENG=1:PLAY"","","L24O6V15CFAV12CFAV9CEGV6CEG
190 SOUND8,15:FORI=X-2TOX+(AD-1)*V-2STEPV:SOUND0,255-I:PUTSPRITE0,(I,Y+8):NEXT:S
OUND8,0:SX=SX+V:X=SX*AD+20:IFPOINT(X+V,Y+10)>9THEN180ELSEV=0:GOTO170
200 '***** INTERVAL
210 S=STICK(0)ORSTICK(1):ON(S+1)¥2+1GOTO240,230,220,230
220 XP=XP-SGN(S-4):XP=XP-(XP<0)+(XP>LV):GOTO240
230 YP=YP+SGN(S-4):YP=YP-(YP<0)+(YP>46)
240 PUTSPRITE1,(AD*XP+20,YP*4+10):IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN250ELSERETURN
250 IFPW=0ORXP=LVTHENRETURNELSEIFPOINT(AD*XP+21,YP*4+10)+POINT(AD*XP+17,YP*4+10)
+POINT(AD*(XP+1)+21,YP*4+10)>9THENRETURNELSELINE(AD*XP+21,YP*4+10)-STEP(AD-2,0),
10:PAINT(61+PW*12,1),0,7:PW=PW-1:RETURN
260 '***** GOAL
270 INTERVALOFF:BEEP:SCREEN1:IFX>126THEN320
280 '***** GAME OVER
290 LOCATE12,9:PRINT"GAME OVER"SPC(55)USING"SCORE #####00@HIGH-SCORE #####00";SC
;SPACE$(14);HS
300 PLAY"O6SM9999L8G2FEE2DCO5A4","V12O3L8G2FEE2DCO2A4R1":GOSUB410
310 PRINTSPC(74)"PUSH SPACE KEY":FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO40
320 '***** STAGE CLEAR
330 LOCATE9,2:PRINT"STAGE"ST"CLEAR!":PRINTSPC(70)"CLEAR"B$USING"#####";ST*100:PR
INTSPC(38)"LINE "B$USING"#####";SX*100:PRINTSPC(38)"POWER"B$USING"#####";PW*200:
PRINTSPC(38)"みぎはし"B$USING"#####";-(LV=SX)*2000
340 IFGTHENPRINTSPC(38)"GREEN LINE BONUS    x2"ELSEPRINT:PRINT
350 T=(ST+SX+PW*2-(LV=SX)*20)*(G+1):PRINTSPC(6)STRING$(21,"-")SPC(11)"TOTAL"SPC(
9)USING"#####00";T
360 PLAY"O5SM5000L8CDEE4FGABO6C4","O6SM5000L8CEGB4O7DGAO8CE4":GOSUB410
370 LOCATE11,18:PRINT"SCORE"SPC(9)"00"SPC(11)"HIGH-SCORE"SPC(9)"00"
380 SOUND0,255:SOUND8,16:SOUND12,9:FORI=1TOT:SC=SC+1:HS=HS-(SC>HS):LOCATE20,18:P
RINTUSING"#####";SC:LOCATE20:PRINTUSING"#####";HS:SOUND13,0:NEXT
390 IFSC=HSTHENPLAY"M3000L24O6CEGEGO7C4":LOCATE6,21:PRINT"YOU MADE HIGH-SCORE!!"
400 FORI=0TO200-(SC=HS)*90:COLOR 15+(IAND7)*(I<45ANDSC=HS):NEXT:GOTO50
410 IFPLAY(0)THEN410ELSERETURN
```

■MIDIのデータと体験ディスクを搭載FD付き【MIDIデータブック演歌】三八〇〇円

by じょーり&かんくん

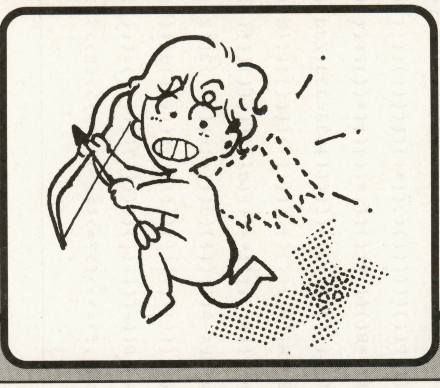
評:このおかしさがわからない?(影)

by 樹海



評:私をなんと心得る!?(影)

★ときめきメモリアルのイベントやドラクエのコンサート,プレイステーションEXPOなどなど行きたいのに行けない! 地方は悲しいぜ!! …フッ? (鹿児島県・Blue Clips 18才)……【影:8月にはゲーム・メーカーの集まりSESA主催の大イベントがある。お金を貯めよう。】



天使を天国へ帰してあげよう。パズルゲーム

Fall Down To Hell
（フォール ダウン トゥー ヘル）

山崎　史雄

ストーリー

天使が外で遊んでいると，突然，悪魔が現れ，背中の羽を奪い去っていってしまいました。飛べなくなった天使は，地獄へと落ちていったのです。

内容

パズルゲームです。自分をテンキーの[2]，[8]，[4]，[6]で上下左右に動かし，鍵と羽をとってドアへ入れば，そのステージをクリアできます。このとき悪魔は自分と反対方向へ動きます。十字架をもっていると，悪魔に当たっても平気です。また，ドクロを消す（重なる）こともできます。悪魔は十字架には重なることができませんが，鍵や羽は，自分同様にとってしまうので気をつけてください。また，悪魔とドクロが重なると，そこには何もなくなります。

全10面で，羽は10枚落ちていますが，そのうちの7枚あれば天空へ帰ることができます。各面ごとにステップ数が決まっているので注意してください。スコアは特に意味はないです。

プログラム

普通に打ち込んでRUNすればいいです。V1モードでもできます。なるべく短くするように気をつけました。特別なことはしていないので改造しやすいと思います。データはきちんと打ち込んでください。

終わりに

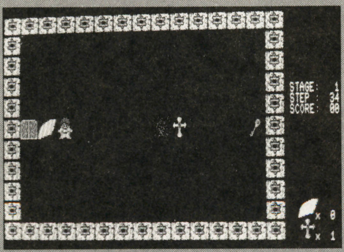
残機制でないのは，10面しかないし，簡単だからです。キャラクターは手抜きです。

CHECKER FLAG

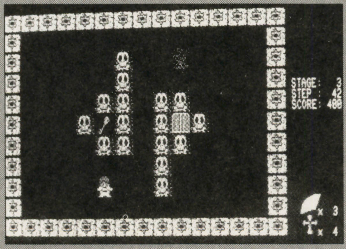
Dr.D：パズルゲームじゃ。全10面じゃが，最後の面をクリアするには，羽根が7枚残っていなければならないので，とりあえず次の面に進めばいいやなどと考えてると，絶対にクリア不可能じゃ。よく考えてあるのう。

編：V1モードでも動くようになっているので，仕方ないかもしれませんが，効果音や音楽がほしいですね。

▲《写真1》タイトル画面。キャラがきれいです



▲《写真2》第1面。練習の面ですね



▲《写真3》アイテムの浪費に注意。クリアできなくなるぞ

▲《写真4》ゲーム・オーバー。早く翼を集めて天国へ送ってあげよう

Fall Down to Hellのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■ ISLANDS (C) YSS ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■■■■■■■■■■■■■■■■■ INITIALIZE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
30 WIDTH 40:INIT:CLICK OFF:DEFINT A-Z:GOSUB 1090
40 DIM IX(230),IY(230)
50 CGEN1:PLAY7500:HS=500
60 GOTO 880
70 CLS:COLOR 7,0:ST=1:SC=0
80 IS$(0)="●◇♥":IS$(1)="♣▲X":IS$(2)="▪ ▪ ▪":IS$(3)="▞□X"
90 M$="土金木水":N$="火月日時":O$="火月木水":P$=M$:Q$="分秒年円":R$="分秒人生"
100 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 F=10:SCREEN 1,1:CLS
120 CSIZE3:LOCATE 12,8:PRINT#0USING"STAGE  ##";ST
130 LOCATE 12,12:PRINT#0"GET READY":CSIZE
140 E=1:G=300
150 SCREEN 1,0:LINE(0,0)-(319,8),PSET,1,BF
160 LINE(0,0)-(39,24),"◆",BF
170 LOCATE 0,0
180 PRINTUSING"SCORE:#####0 ENERGY:### TIME:### LEFT:##";SC;G;201-E;L;
190 FOR I=1 TO 31
```

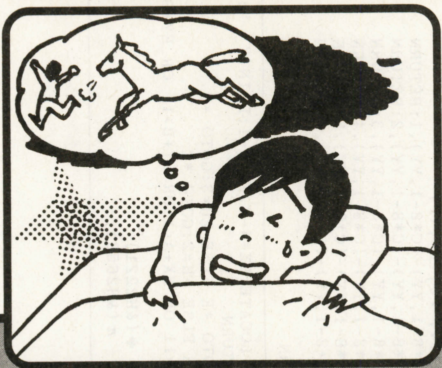
■ゲームミュージックの名作をMIDIデータ化したFDが付録！【ゲームミュージック大賞】三八〇〇円

★Macでプログラミングをするのは，絶対に不可能なのでしょうか?インターネットのホームページの作りかたも特集してください。(埼玉県比企郡・中里郁夫14才)……【編：Macでプログラミングという企画を検討してみましょう。ホームページ連載もまだまだ続きますよ。】

```
200 GOSUB 180:IF CR=0 THEN 400 ELSE CR=CR-1:MP(X,Y)=0:RETURN
210 GOSUB 190:MP(TX,TY)=0:RETURN
220 GOSUB 180:WI=WI+1:MP(X,Y)=0:RETURN
230 IF KE=0 THEN RETURN ELSE GOSUB 180:GOTO 270
240 GOSUB 180:KE=1:MP(X,Y)=0:RETURN
250 GOSUB 180:CR=CR+1:MP(X,Y)=0:RETURN
260 '**************** R.CLEAR ****
270 LINE(0,0)-(480,176),0,BF:LOCATE 25,10:PRINT "STAGE CLEAR !!"
280 LOCATE 25,11:PRINT "STAGE SCORE:";SP*50:SC=SC+SP*5
290 FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS:KE=0:ST=ST+1:IF ST=11 THEN CLS 3:GOTO 590
300 READ A$:FOR R=0 TO 10
310 IF R=0 OR R=10 THEN DA$="1111111111111111":GOTO 360
320 DDD$=MID$(A$,(R-1)*7+1,7):FOR QQ=1 TO 7:DD=ASC(MID$(DDD$,QQ,1))-&H28
330 IF DD<10 THEN D1$="0":D2$=HEX$(DD)
340 IF DD>9 THEN D1$=HEX$(DD ¥ 10):D2$=HEX$(DD MOD 10)
350 D4$=D4$+D1$+D2$:NEXT:DA$="1"+D4$
360 FOR Q=0 TO 14:MP(Q,R)=VAL(MID$(DA$,Q+1,1))
370 IF MP(Q,R)<>0 THEN PUT(Q*32,R*16),MY%(0,MP(Q,R)+1)
380 NEXT:D4$="":NEXT:READ SP,X,Y,TX,TY:GOSUB 470:GOTO 60
390 '**************** LOST     ****
400 FOR Q=0 TO 20:GOSUB 720:PUT(X*32,Y*16),MY%(0,0):BEEP 1:BEEP 0
410 FOR W=0 TO 180-Q*9:NEXT:PUT(X*32,Y*16),MY%(0,3),PSET:NEXT
420 T$="GAME OVER":FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS 3:C=1:GOSUB 740
430 LOCATE 13,8:PRINT "You failed to get The Lost Wings."
440 LOCATE 20,9:PRINT "And your soul will wander in hell forever····."
450 GOSUB 560:GOSUB 530:RESTORE 1360:GOTO 300
460 '**************** SCREEN  ****
470 LOCATE 61,7:PRINT USING "STAGE:  ##";ST
480 LOCATE 61,8:PRINT USING "STEP :  ##";SP
490 LOCATE 61,9:PRINT USING "SCORE:###0";SC
500 LOCATE 65,19:PRINT USING " x ##";WI
510 LOCATE 65,21:PRINT USING " x ##";CR:RETURN
520 '**************** TITLE  *****
530 T$="Fall Down To HELL":C=6:GOSUB 740
540 LOCATE 29,6:PRINT "- The Lost Wings -"
550 FOR I=0 TO 7:PUT(I*38+150,100),MY%(0,I):NEXT:KE=0:ST=1:WI=0:CR=1
560 SC=0:LOCATE 26,16:PRINT "PUSH SPACE KEY TO START"
570 IF INP(9)=191 THEN CLS 3:RETURN ELSE 570
580 '**************** ENDING  ****
590 PUT(300,150),MY%(0,0):FOR I=1 TO WI:R=INT(RND(1)*100)+230
600 FOR J=8 TO 1 STEP -1:PUT(R,J*16),MY%(0,4):LINE(R,J*16)-(R+31,J*16+15),0,BF
610 NEXT:NEXT:IF WI>=7 THEN 650 ELSE T$="No Good"
620 FOR I=1 TO 35:PUT(I*8+20,150),MY%(0,1):LINE(I*8+20,150)-(I*8+91,165),0,BF
630 NEXT:PUT(300,150),MY%(0,3):C=1:GOSUB 740
640 LOCATE 21,10:PRINT "You didn't collect necessary Wings":GOTO 450
650 FOR I=1 TO 36:CIRCLE(316,I*4),I,6,,,.04:NEXT
660 LINE(300,150)-(331,165),0,BF:T$="Congratulations":C=2
670 FOR I=36 TO 1 STEP -1:CIRCLE(316,I*4),I,0,,,.04:NEXT:GOSUB 740
680 LOCATE 20,9:PRINT "You collected necessaary wings."
690 LOCATE 24,10:PRINT "And you returned to Heaven."
700 LOCATE 33,15:PRINT "- END -":GOTO 700
710 '********************  AND SO ON
720 LINE( X*32, Y*16)-( X*32+31, Y*16+15),0,BF:RETURN
730 LINE(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),0,BF:RETURN
740 FOR I=1 TO LEN(T$):Z=&H2300+ASC(MID$(T$,I,1))
750 PUT(150+I*16,30),KANJI(Z),OR,C,0:PUT(151+I*16,30),KANJI(Z),OR,7,0:NEXT
760 RETURN
770 '*************** DATAS  ****
780 DATA 0020,0010,0000,0000,0F00,00F0,0000,0000,0000,0000,7F00,00FE,0000,0000
790 DATA 0000,0000,FF00,00FF,0000,0000,0000,0000,F500,007F,0000,0000,0200,0000
800 DATA E700,0057,0700,0000,0800,0080,D900,0095,1900,0090,4800,008A,9900,0099
810 DATA 5900,009A,6200,00A6,2700,00E4,6700,00E6,F801,801F,9801,8019,F801,801F
820 DATA FF0F,F0FF,C70F,F0E3,FF0F,F0FF,4F0F,F0F2,400F,F002,4F0F,F0F2,F000,000F
830 DATA 3000,000C,F000,000F,BF00,00FD,3F00,00FC,BF00,00FD,7F00,00FE,7700,00EE
840 DATA 7F00,00FE,FF00,00FF,FB00,00DF,FF00,00FF,F803,C01F,0000,0000,F803,C01F
850 DATA 0000,0000,0020,0010,1400,0400,0000,0000,0000,0000,2004,1050,0000,0000
860 DATA 0000,0000,1200,1000,0000,0000,0000,0000,0020,0280,0000,0000,0000,0000
870 DATA 0200,0004,4000,0001,0000,0000,0102,0000,7800,000F,0000,0000,2008,0000
880 DATA 0800,0008,0000,0000,8400,4091,0000,0000,0000,0000,8000,00C9,0000,0000
890 DATA 0000,0000,3400,200C,0000,0000,0000,0000,0600,00A0,0000,0000,0000,0000
900 DATA 1104,00A9,0000,0000,0000,0000,4300,00C1,0000,0000,0000,0000,0001,A860
910 DATA 0000,0000,0000,0000,4E04,1052,0000,0000,0000,0000,9100,8004,0000,0000
920 DATA 0000,0000,0000,0000,0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,7C24,D8FE
930 DATA 7C24,D8FE,7C24,D8FE,E476,FE3F,E476,FE3F,E476,FE3F,B857,9E1C,B957,9E9C
940 DATA B957,9E9C,0077,FE00,0277,FE40,0277,FE40,003E,6000,7F3E,60FE,7F3E,60FE
950 DATA 003F,FA00,283F,FA14,283F,FA14,8057,EE01,9057,EE09,9057,EE09,0079,EE00
960 DATA 2879,EE14,2879,EE14,007A,6600,7F7A,66FE,7F7A,66FE,0037,FC00,0237,FC40
970 DATA 0237,FC40,F82F,EE1F,F92F,EE9F,F92F,EE9F,FC37,5C3F,FC37,5C3F,FC37,5C3F
980 DATA BF79,DE5F,BF79,DE5F,BF79,DE5F,DE2F,643B,DE2F,643B,DE2F,643B,0000,0000
990 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0020,0010,0200,0400,0000,0000,0000,0000
1000 DATA 0820,8020,0000,0000,0000,0000,7F08,007C,7F00,007C,7F00,007C,FD01,00BF
1010 DATA FD01,00BF,FD01,00BF,C701,04C7,C701,00C7,C701,00C7,8313,8083,8303,8083
1020 DATA 8303,8083,0303,8481,0303,8081,0303,8081,030B,8081,0303,8081,0303,8081
1030 DATA 8721,00C3,8701,00C3,8701,00C3,B909,8237,F901,023F,B901,0237,2F04,20F8
1040 DATA 7F04,20F8,2F04,20F8,B600,20D9,B600,00D8,B600,00D8,9647,C2D3,9647,C0D3
1050 DATA 9637,C0D3,C027,D007,C007,C007,C007,C007,7F02,08FE,7F02,00FE,7F02,00FE
1060 DATA E309,8207,E209,8207,E209,8207,0000,0000,0020,0010,0000,0000,0000,0000
1070 DATA 0000,0000,0000,FF07,0000,7C00,0000,FF07,0000,FF7F,0000,FE0F,0000,FF7F
1080 DATA 0700,FEFF,0100,FCFF,0700,FEFF,3F00,FCFF,1F00,F8FC,3F00,FCFF,FF00,FCFF
1090 DATA 7F00,10FE,FF00,FCFF,FF03,F0FF,FF01,80FF,FF03,F0FF,FF07,F8FF,FF03,F0FB
1100 DATA FF07,F8FF,FF0F,F0FF,9507,E0F9,FF0F,F0FF,FF1F,E0FF,1F0F,00FC,FF1F,E0FF
1110 DATA FF1F,80FF,7F1E,007E,FF1F,80FF,FF3F,80FF,FF1D,008F,FF3F,80FF,FF3F,00FF
1120 DATA FF3F,00C0,FF3F,00FF,FF7F,0080,F83F,0000,FF7F,0080,E07F,0000,007E,0000
1130 DATA E07F,0000,007C,0000,007C,0000,007C,0000,0000,0000,0020,0010,0000,0000
1140 DATA 0000,0000,0000,0000,DD0D,D0DD,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,013C,3C80,FD33,CCBF
1150 DATA 8131,8C81,0170,0E80,FD6F,F6BF,4162,4682,0140,0280,FD7F,FEBF,1144,2288
1160 DATA 0140,0280,FD7F,FEBF,3942,429C,0140,0280,FD7F,FEBF,9151,8A89,0140,0280
1170 DATA FD7F,FEBF,4148,1282,0D40,0298,F17F,FEA7,0143,C280,0D40,0298,F17F,FEA7
1180 DATA E140,0287,0140,0280,FD7F,FEBF,1144,2288,0140,0280,FD7F,FEBF,7950,0A9E
1190 DATA 0140,0280,FD7F,FEBF,9141,8289,0160,0680,FD5F,FABF,214A,5288,0170,0E80
1200 DATA FD4F,F2BF,4140,0284,FF7F,FEBF,FF7F,FEBF,FF7F,FEBF,0000,0000,0020,0010
1210 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1220 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,003E,0000,003E,0000,0008,0000,007F
1230 DATA 0000,006B,0000,0010,0000,80FF,0000,80D1,0000,0000,0000,00FF,0000,00E3
1240 DATA 0000,0000,0000,00FC,0000,00FC,0000,0000,0000,00F0,0000,00F0,0000,0000
1250 DATA 0100,0080,0100,0080,0000,0000,0300,0000,0300,0000,0000,0000,0600,0000
1260 DATA 0600,0000,0000,0000,6C00,0000,6C00,0000,0000,0000,3800,0000,3800,0000
1270 DATA 0000,0000,B001,0000,B001,0000,0000,0000,E000,0000,E000,0000,0000,0000
1280 DATA 0020,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0700,0000,0700,00E0,0700,00E0
1290 DATA 0E00,0000,0F00,00F0,0F00,00F0,0400,0000,0700,00E0,0700,00E0,0200,0000
1300 DATA 0300,00C0,0300,00C0,0203,C000,0203,C040,0203,C040,0006,2000,FD07,E0BF
1310 DATA FC07,E03F,7C04,203F,FD07,E0BF,FC07,E03F,0202,8000,0203,C040,0203,C040
1320 DATA 0200,0000,0300,00C0,0300,00C0,0200,0000,0300,00C0,0300,00C0,0200,0000
1330 DATA 0300,00C0,0300,00C0,0200,0000,0300,00C0,0300,00C0,0600,0020,0700,00E0
1340 DATA 0700,00E0,0E00,0030,0F00,00F0,0F00,00F0,0700,0020,0700,00E0,0700,00E0
1350 DATA 0000,0000
1360 DATA ((((()(((((()(((((()(((((()S(((d([(((((()(((((()(((((()(((((()
1370 DATA 36,5,5,8,5
1380 DATA F(((((()((((((()(*((.()((((((()(((P(()((((((()(.((*()((((((()((((((([
1390 DATA 44,1,9,13,1
1400 DATA ((((()((*((()((*((()((>*<()(*¥*R()((>*<()(((*(()(((*(()F(((()
1410 DATA 48,2,9,13,1
1420 DATA ((((()Q4>>>33((((()33>>=33((((()334>333((((()333=333(Zdd(()
1430 DATA 20,1,9,13,1
1440 DATA Z((2(())((())((((()()(<)()2(*R(()()(<)()((((())(((())(((2((G
1450 DATA 45,1,9,13,1
1460 DATA ((((()((((()((d(F()>((((*=R((((*[>((((*=((F(d()((((((()((((()
1470 DATA 30,7,5,7,4
1480 DATA 2((2((3((((()(d(((<)(((((()g(dP<-=((((()(d(((<)((((()2((2((3
1490 DATA 30,3,5,11,5
1500 DATA -((2(*Q(((((=((((((()((((((()((((((()((((((()((((((()(((((()d((((F)
1510 DATA 41,6,5,7,5
1520 DATA (((2(-)((((((()(((((()((((((()<((P((e((((((()(((((()((((((()+((((()
1530 DATA 51,1,9,13,1
1540 DATA >>>>>>[>>>>>>=>>>>>>=>>>f>>=>>j.f>=>>>f>?=><>>>>=>>>>>>=R>>>>>=
1550 DATA 40,7,5,4,7
```


★影さん！サングラスとってみて！（宮城県仙台市・**永井亮介14才**）……【**影**：はいっ！とった。はいっサングラスかけた！どう？満足したかな？**つぐ美**：やっやめてよ！永井君も，読者のみなさんも，へんな頼みごとしないで！】

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC）用



なぜか馬に追われる不可解なパズル

馬（うま）に慣（な）れよう'98冬（ふゆ）

要田　出

Story

西暦1998年1月1日。過疎寸前の小さな村に住む「山谷川マイウァァ」は，正月早々馬に追いかけられるという悪夢にうなされていた。

「正夢だぁっ!!」

自分の声にびっくりして起きたマイウァァは，明日から朝食前に馬に慣れる訓練をすることを決意した。胸に小さな野望を秘め…。

内　容

ストーリーとギャップのある内容です。馬をよけながら5×5個の玉（丸？）の色と中に入っているものの色をすべて同じにして，ゴール（魔法陣）の上に立ち，全部合ってるとその日の訓練は大成功です。馬につかまったり，腹が減って挫折したりするとゲーム・オーバーです。15日間の訓練大成功で馬に慣れることができます（挙動不審のエンディングあり）。

遊びかた

テンキーの8246キーで上下左右に動かします。Zで玉の開け閉め，Xで中身を取る，置く（自分の持っているものと交換）をします（CAPSキーはロックしておいてください）。また，玉のフタは一度に5個までしか開けられません。

プログラム

かなり前に作ったものに手を加えたものなので，よくわかりません。そこで，手を加えた点だけ書いておきましょう。

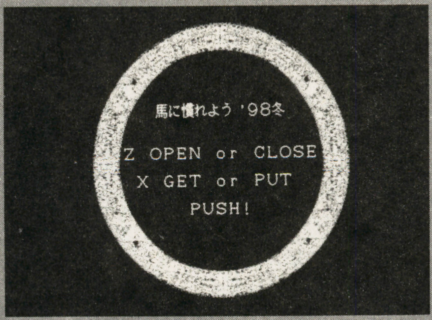
1.タイトル変更（前は馬育成シミュレーション・ゲームだった）
2.サイズがビッグになった
3.グラフィックの変更（Gが魔法陣に！）
4.ゲーム・オーバー・ショウ，エンディングの作成

入力方法

全角文字は，970行を参考にしてください。似たような行が多いので工夫して打ち込んでください。

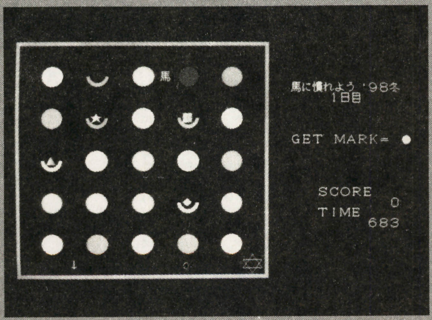
《第1表》変数表

M(, ,)	玉の外色，中身，状態
G%( )	魔法陣のグラフィック・データ
SC	スコア
ST	○日目
BO	ボーナス値
WA	ウエイト
X,Y	マイウァァのX,Y座標
YH	マイウァァの方向
EX,EY	馬のX,Y座標
EH	馬の方向
ES	馬の移動状態
OP	開いている玉の数
GC	持っているものの色
TI	朝食までの時間
その他	雑用



▲《写真1》キャラクターの重ね表示でこのような模様が

▼《写真2》入れ物の色と中身の色を全部合わせればOK



▲馬に当たると無残なゲーム・オーバー画面が…

■「太陽にほえろ！」などお馴染みの曲で最高のテクニックが学べるデータFD付き【スーパーMIDIコレクション】三八〇〇円

★さぁ〜て本当のところ，ベーマガって毎月何万部売れているのですか？（山口県下関市・重長孝之17才）……【編:28万6千部発行しています。これも読者のみなさんのおかげです。影:来月号は全員２冊ずつ買おう!そうすれば57万2千部，３冊なら100万部突破だ?バンザイ!】

改造

BGMをつける等，いろいろやってください。ウエイトは40行のWAの値です(目安は15日目が31秒)

おわりに

馬に慣れた山谷川マイウァァ（本名・海沼森バロゲンブ）が躍動する「バロゲンブ嵐の2時間半スペシャル'99春」につづくはずです。つづくといいな(つづかないような気がしてきた)…。

CHECKER FLAG

編：馬を避けながら箱と中身を一致させるパズルですか…

影：なんだかワケのわからんストーリーだなぁ。

Dr.D：プログラムは比較的短かくまとまっておるがのぉ…。

影：GAME OVERの画面…エグい。

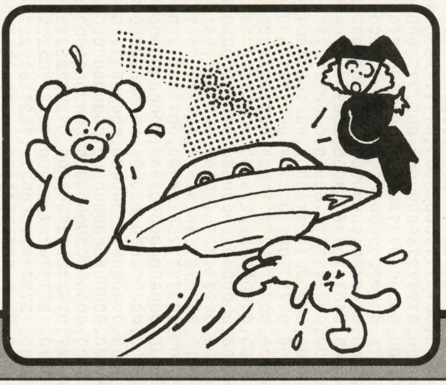
馬に慣れよう'98冬のプログラム・リスト

```
10 '初期設定&タイトル
20 SCREEN 3,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,7,2:CLS 3:CLEAR,&H5E00
30 PLAY ALLOC 255,,,255:PLAY"MB@72O8L32V15":RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
40 DIM M(5,5,2),E(7),G%(257),X(9),Y(9),A(9),B(9):SC=0:ST=1:BO=5:WA=30
50 LINE(1,22)-(15,1),11:LINE-(29,22),11:LINE-(1,22),11:LINE(1,9)-(15,30),11:LINE
-(29,9),11:LINE-(1,9),11:CIRCLE(15,15),15,12:COLOR=(11,&H86E):PS=2*3.14159/360
60 GET(0,0)-(31,31),G%:CLS 2:FOR W=1 TO 360:PUT(305+140*COS(PS*W),195+140*SIN(PS
*W)),G%,XOR:NEXT W
70 LOCATE 30,9:PRINT"馬に慣れよう "+CHR$(&H27)+"９８冬"
80 LOCATE 25,12:PRINT"Z OPEN or CLOSE"
90 LOCATE 27,14:PRINT"X GET or PUT"
100 LOCATE 35,16:PRINT"PUSH!":X=1:Y=1:YH=3:OP=0:GC=0:EX=9:EY=11:ES=0
110 R=RND:IF INKEY$="" THEN 110 ELSE CLS 3:GOSUB *H:LOCATE 2,1:PRINT H$
120 COLOR=(9,&HF):COLOR=(10,&HF0)
130 '面作り
140 LINE(0,0)-(367,367),2,BF,1:LINE(7,7)-(360,360),2,BF,0:GOSUB *GAMEN
150 FOR D=1 TO 5:FOR C=1 TO 5:R=INT(RND*7)+1:M(C,D,1)=R:CIRCLE(C*64-8,D*64-8),15
,R,,,,F:E(R)=E(R)+1:NEXT C,D:PUT@(328,328),G%:FOR D=1 TO 5:FOR C=1 TO 5
160 R=INT(RND*7)+1:IF E(R)=0 THEN 160 ELSE E(R)=E(R)-1:M(C,D,2)=R:NEXT C,D:R=0
170 LINE(360,328)-(367,359),10,B:LINE(361,328)-(366,359),9,BF
180 'メイン
190 FOR T=0 TO WA:I$=INKEY$:I=VAL(I$):IF X=EX AND Y=EY THEN *OVER1
200 I=I/2:IF I>0 AND I<5 THEN LOCATE X*4-2,Y*2-1:PRINT"  ":ON I GOSUB 350,330,32
0,340:YH=H:LOCATE X*4-2,Y*2-1:PRINT H$
210 H=YH:GOSUB *H:C=(X+A)/2:D=(Y+B)/2:IF C<1 OR D<1 OR C>5 OR D>5 OR C<>INT(C) O
R D<>INT(D) THEN 240
220 IF I$="Z" THEN GOSUB *OP
230 IF I$="X" AND M(C,D,0)=1 THEN GOSUB *GE
240 NEXT T:GOSUB *E:TI=TI-1:LOCATE 70-LEN(STR$(TI))*2,17:PRINT AKCNV$(STR$(TI))
250 IF TI=0 THEN *OVER2 ELSE IF X=11 AND Y=11 AND GE=0 THEN 530 ELSE 190
260 'サブルーチン
270 *H:ON H GOTO 280,290,300,310
280 A=+1:B=0:H$="→":RETURN
290 A=-1:B=0:H$="←":RETURN
300 A=0:B=-1:H$="↑":RETURN
310 A=0:B=+1:H$="↓":RETURN
320 H=1:GOSUB *H:IF X<>11 AND Y/2<>INT(Y/2) THEN X=X+1:RETURN ELSE RETURN
330 H=2:GOSUB *H:IF X<>1 AND Y/2<>INT(Y/2) THEN X=X-1:RETURN ELSE RETURN
340 H=3:GOSUB *H:IF Y<>1 AND X/2<>INT(X/2) THEN Y=Y-1:RETURN ELSE RETURN
350 H=4:GOSUB *H:IF Y<>11 AND X/2<>INT(X/2) THEN Y=Y+1:RETURN ELSE RETURN
360 *GAMEN:LOCATE 55,16:PRINT"TIME":LOCATE 55,14:PRINT"SCORE"
370 LOCATE 50,4:PRINT"馬に慣れよう "+CHR$(&H27)+"９８冬"
380 LOCATE 55,5:PRINT AKCNV$(STR$(ST));"日目"
390 TI=800-ST*50:TI=TI-(ST=>14)*30
400 LOCATE 50,9:PRINT"GET MARK=":LOCATE EX*4-2,EY*2-1:PRINT"馬"
410 LOCATE 70-LEN(STR$(SC))*2,15:PRINT AKCNV$(STR$(SC)):RETURN
420 '
430 *OP:IF M(C,D,0)=1 THEN *CL ELSE IF OP=5 THEN RETURN
440 M(C,D,0)=1:OP=OP+1:PLAY"CG":LINE(C*64-24,D*64-24)-STEP(31,15),0,BF:CIRCLE(C*
64-8,D*64-9),10,0,,,,F:Q=M(C,D,2):GOSUB 830:RETURN
450 *CL:M(C,D,0)=0:OP=OP-1:PLAY"GC":CIRCLE(C*64-8,D*64-8),15,M(C,D,1),,,,F
460 GOSUB *PO:RETURN
470 *GE:IF GE<>0 THEN *PU
480 GE=M(C,D,2):M(C,D,2)=0:GOSUB *PO:E=C:F=D:C=9:D=2.5
490 PLAY"G64B16":Q=GE:GOSUB 830:C=E:D=F:RETURN
500 *PU:SWAP GE,M(C,D,2):Q=M(C,D,2):GOSUB 830:E=C:F=D:C=9:D=2.5
510 PLAY"B64G16":Q=GE:GOSUB 830:C=E:D=F:RETURN
520 '
530 FOR D=1 TO 5:FOR C=1 TO 5:IF M(C,D,1)<>M(C,D,2) THEN 190
540 NEXT C,D:FOR A=15 TO 0 STEP -1:COLOR=(9,A):COLOR=(10,A*16)
550 FOR T=0 TO 100:I$=INKEY$:NEXT T,A:FOR X=42 TO 75:LOCATE X,21:PRINT" →"
560 FOR T=0 TO 50:NEXT T,X:CLS 3:LOCATE 32,6:PRINT"日目は大成功！":BO=BO+1
570 LOCATE 22,8:PRINT"TIME BONUS=     ×";AKCNV$(STR$(BO))
580 LOCATE 24,10:PRINT"CLEAR BONUS=";AKCNV$(STR$(BO*200))
590 LOCATE 32-LEN(STR$(ST))*2,6:PRINT AKCNV$(STR$(ST)):ST=ST+1
600 LOCATE 52-LEN(STR$(TI))*2,8:PRINT AKCNV$(STR$(TI)):SC=SC+BO*200+BO*TI
610 PLAY"@23O5V14L16FRCCD8C8R8ERFL32V15@72O8":IF ST<16 THEN 100
620 'エンディング
630 LOCATE 35,16:PRINT"PUSH!":EX=160:EY=256:X=448:Y=256:A=-9
640 IF INKEY$="" THEN 640 ELSE CLS 3:K1=&H474F:K2=&H222B:PUT(X,Y),KANJI(K2)
650 LINE(EX,EY)-STEP(15,15),0,BF:EX=EX+A:A=A+1
660 PUT(EX,EY),KANJI(K1),PSET:IF EX=>300 THEN B=-20:GOTO 670 ELSE FOR T=0 TO 120
:NEXT T:GOTO 650
670 LINE(X,Y)-STEP(15,15),0,BF:X=X-10:Y=Y+B:B=B+2:PUT(X,Y),KANJI(K2)
680 LINE(EX,EY)-STEP(15,15),0,BF:EX=EX+A:A=A-1:PUT(EX,EY),KANJI(K1)
690 IF A<0 THEN LOCATE 30,16:PRINT"→":LINE(X,Y)-STEP(15,15),0,BF ELSE 670
700 X=EX+8:Y=EY+8:R=80:FOR W=0 TO 2500 STEP 5:PUT(X+R*COS(PS*W),Y+R*SIN(PS*W)),G
%:R=R-.2:NEXT W:LOCATE 32,8:PRINT"馬に慣れた！！！":GOTO 760
710 '
720 *OVER1:CLS 3:LOCATE 56,16:PRINT H$:A=-9:X=160:Y=256:PUT(X,Y),KANJI(&H474F)
730 LOCATE 27,8:PRINT"GameOver Show"
740 LINE(X,Y)-STEP(15,15),0,BF:X=X+A:A=A+1
750 PUT(X,Y),KANJI(&H474F),PSET:IF X=>438 THEN PLAY,,,"MBT240L64O2V15GEGFEDCBF"
ELSE FOR T=0 TO 120:NEXT T:GOTO 740
760 FOR A=0 TO 9:X(A)=X+8:Y(A)=Y+8:A(A)=INT(RND*11-5):B(A)=RND*-15-5:NEXT A
770 FOR I=0 TO 39:FOR A=0 TO 9:X(A)=X(A)+A(A):Y(A)=Y(A)+B(A):B(A)=B(A)+1
780 CIRCLE(X(A),Y(A)),2,2,,,,F:NEXT A,I
790 LOCATE 32,10:PRINT"Score";SC:END
800 *OVER2:CLS 3:LOCATE 33,7:PRINT"朝食の時間だ！":LOCATE 14,8
810 PRINT"「腹が減っては戦ができぬ」ということで ゲームオーバー":GOTO 790
820 '
830 YY=D*4-1:ON Q+1 GOTO *P0,*P1,*P2,*P3,*P4,*P5,*P6,*P7
840 *P1:LOCATE C*8-2,YY:PRINT"▲":COLOR@(C*8-1,YY)-(C*8-1,YY),1:RETURN
850 *P2:LOCATE C*8-2,YY:PRINT"心":COLOR@(C*8-1,YY)-(C*8-1,YY),2:RETURN
860 *P3:LOCATE C*8-2,YY:PRINT"◆":COLOR@(C*8-1,YY)-(C*8-1,YY),3:RETURN
870 *P4:LOCATE C*8-2,YY:PRINT"■":COLOR@(C*8-1,YY)-(C*8-1,YY),4:RETURN
880 *P5:LOCATE C*8-2,YY:PRINT"●":COLOR@(C*8-1,YY)-(C*8-1,YY),5:RETURN
890 *P6:LOCATE C*8-2,YY:PRINT"★":COLOR@(C*8-1,YY)-(C*8-1,YY),6:RETURN
900 *P7:LOCATE C*8-2,YY:PRINT"π":RETURN
910 *P0:LOCATE C*8-2,D*4-1:PRINT"  ":RETURN
920 'うま
930 *E:IF ES>0 THEN ES=ES-1:H=EH:GOSUB *H:LOCATE EX*4-2,EY*2-1:PRINT"  ":EX=EX+A
:EY=EY+B:LOCATE EX*4-2,EY*2-1:PRINT"馬":RETURN
940 ES=2:IF X=EX THEN IF Y>EY THEN EH=4:GOTO *E ELSE EH=3:GOTO *E
950 IF Y=EY THEN IF X>EX THEN EH=1:GOTO *E ELSE EH=2:GOTO *E
960 EH=INT(RND*4+1):H=EH:GOSUB *H:IF EX+A>11 OR EX+A<1 OR EY+B>11 OR EY+B<1 THEN
 960 ELSE *E
970 ' →←↑↓(&H222A-&H222D)  ▲(&H2225)  ◆(&H2221)
980 ' ■(&H2223)  ●(&H217C)  ★(&H217A)  π(&H2650)
```

★いゃ〜影さん，レスキューWin95ユーザは大変たすかりましたよ!!（秋田県仙北郡・SFPB18才）……【影：うれしいなぁ。こんどはSFPB君が体験したトラブルを投稿してほしいな。読者のみんなで，Win95を楽しく使えるように情報を交換しよう!!】

DOSがよくわかる本【絵で見るHOW TO MS-DOS】二〇〇〇円

PC-9801シリーズ互換機（N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC）用



キャラがかわいいシューティング

あっちの世界（せかい）

杉井　光

おはなし

妖精（ようせい）の「せるる」は，ある日不思議な円盤を見つけました。その円盤を妖精や動物にぶつけると，キレイな光になって消えてしまうのです。

「せるる」は，「よ～し，これで天下を取るぞ～」と，喜び勇んで飛び立ちました。

ないよう

シューティングです。「せるる」をテンキーの[8][2][4][6]で上・下・左・右に動かし，そのまわりを円運動している円盤で敵を倒していってください。シフト・キーで円盤の速度が遅くなり，コントロール・キーで敵の弾をはねかえす魔法を使います（回数制限があります）。敵や弾に当たると「せるる」が1人減り，全部死んでしまうとおしまいです。ハイスコアを取ると，名前を入力できます。

面の最後にはボスが出てきます。5面のボスを倒せばクリアです。

とくてん

敵を倒したときの光が消えないうちにつぎの敵を倒すと，得点はどんどん増えます。また「せるる」の背中側で敵を倒すと，入る得点は倍になります。

いいたいこと

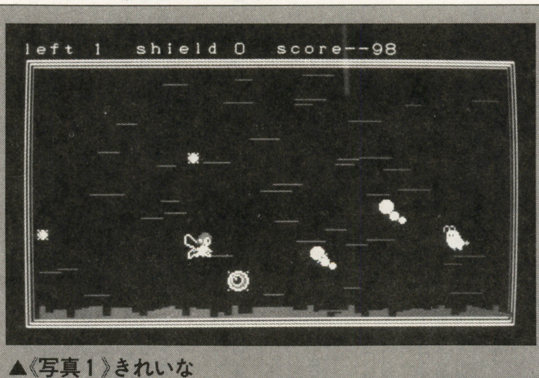
ALL BASICで，スピードの限界に挑戦してみました。けっこう速いのでひと安心。

なお，一番最初にプレイする前に，まず1450行を実行してハイスコア・ファイルを作ってください。

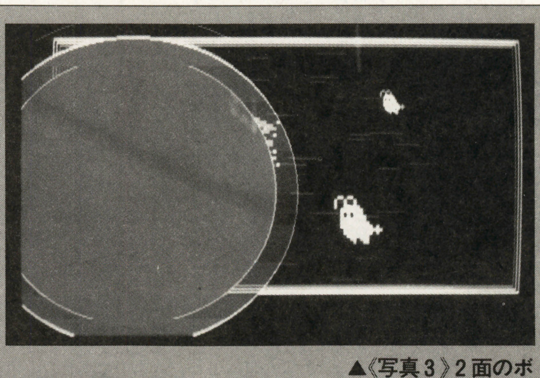
CHECKER FLAG

つぐ美：あらかわい～●私この人の作品はセンスが良いから大好きだわ。

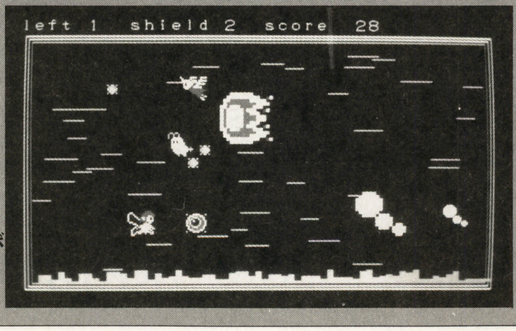
Dr.D：ふむ，センスも良いが，よくもまあBASICオンリーでここまでのスピードを実現したものじゃ…リストも短いし，文句ないのぉ。次回作を心待ちにしておるぞ！



▲《写真1》きれいなグラフィックのシューティングだ



▲《写真3》2面のボスにやられたぁ～さすがに超ムズ



▶《写真2》1面のボスが登場！ボスの弾は超デカい！

■ハードディスク使用者の基本常識を解説【ハードディスクユーザーのためのMS-DOSの本】一九〇〇円

★生まれて初めてプレゼントが当たりました。とてもうれしかった。無事卒業も就職も決まりそうです。どちらもベーマガのおかげです。（秋田市・丸山裕昭23才）……【編：プレゼントが当たって，就職も決まりそうだなんて，こりゃ春から縁起がいいわい。おめでとう。】

■MS－DOSの入門書【初めて読むMS－DOSの本Ver.3.3D版】一九〇〇円

あっちの世界のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 830
20 '
30 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):VX=((I0 AND 16)=0)-((I0 AND 64)=0)
40 VY=((I1 AND 1)=0)-((I0 AND 4)=0):V=X+VX*SP*2:W=Y+VY*SP
50 VX=VX*-(V>47 AND V<561):VY=VY*-(W>15 AND W<153)
60 ON -(VX OR VY)+1 GOTO 80:V=X+VX*SP*2:W=Y+VY*SP
70 PUT(V,W),C(0,0):PUT(X,Y),C(0,0):X=V:Y=W
80 A=INP(&HE8):E=E-EP-(A=191)*18:E=E+360*-(E<0):V=X+BX(E):W=Y+BY(E)
90 ON -(V<0 OR W<0 OR V>608 OR W>184) GOTO 100:PUT(V,W),C(0,1)
100 ON -(EX<0 OR EY<0 OR EX>608 OR EY>184) GOTO 110:PUT(EX,EY),C(0,1)
110 EX=V:EY=W
120 S$=RIGHT$(S$,67)+LEFT$(S$,1):LOCATE 7,20:COLOR ST+1:PRINT S$;:COLOR 7:Z=Z+1
130 ON -((INP(&HE8) AND 128)>0 OR SH=0) GOTO 170:SH=SH-1:PUT(X-32,Y-16),S
140 FOR I=0 TO 4:DV(I)=SGN(X-DX(I))*-12:DW(I)=SGN(Y-DY(I))*-12:FOR W=0 TO 100
150 NEXT W,I:LOCATE 32,0:PRINT AKCNV$(STR$(SH));:PUT(X-32,Y-16),S
160 '
170 FOR I=0 TO 2:ON TN(I)+1 GOTO 180,240,260,270,280:ON -(TN(I)>5) GOTO 290
180 ON -(RND>.5) GOTO 350:TN(I)=INT(RND*4)+1:IF Z>300 AND ST<4 THEN TN(I)=ST+1
190 ON TN(I)-1 GOTO 200,210,220
200 TX(I)=560:TY(I)=INT(RND*84)+49:GOTO 230
210 TX(I)=560:TY(I)=INT(RND*20)+16:GOTO 230
220 TX(I)=INT(RND*400)+100:TY(I)=152:VX(I)=SGN(X-TX(I))*INT(ABS(X-TX(I))/24)
230 PUT(TX(I),TY(I)),C(0,TN(I)+1):GOTO 330
240 VX(I)=-8:VY(I)=VY(I)+SGN(Y-TY(I)):W=TY(I)+VY(I)
250 VY(I)=VY(I)*-(W>15 AND W<153):GOTO 300
260 VX(I)=-6+10*(ABS(Y-TY(I))<16):VY(I)=SGN(RND-.5):GOTO 300
270 VX(I)=-10:VY(I)=-(ABS(X-TX(I))<80 OR VY(I)>0)*12*-(TY(I)<138):GOTO 300
280 VY(I)=VY(I)-1:GOTO 300
290 VX(I)=0:VY(I)=0:TN(I)=TN(I)+1:IF TN(I)=13 THEN TN(I)=12:BO=BO-1:GOTO 360
300 V=TX(I)+VX(I):W=TY(I)+VY(I):ON -(V<48 OR W<16) GOTO 360
310 PUT(V,W),C(0,TN(I)+1):PUT(TX(I),TY(I)),C(0,TN(I)-1*(TN(I)<5))
320 TX(I)=V:TY(I)=W:ON -(RND<.1 AND TN(I)<5) GOTO 370
330 ON -(ABS(EX-TX(I))<32 AND ABS(EY-TY(I))<16 AND TN(I)<5) GOTO 400
340 ON -(ABS(X-TX(I))<24 AND ABS(Y-TY(I))<12 AND TN(I)<5) GOTO 510
350 NEXT:GOTO 440
360 PUT(TX(I),TY(I)),C(0,TN(I)+1):TN(I)=0:VY(I)=0:GOTO 350
370 A=0:WHILE DX(A)>0:A=A+1:WEND:ON -(A=TD+1) GOTO 330:DX(A)=TX(I):DY(A)=TY(I)
380 B=X-TX(I):DV(A)=SGN(B)*INT(ABS(B)/DS):B=Y-TY(I):DW(A)=SGN(B)*INT(ABS(B)/DP)
390 PUT(DX(A),DY(A)),C(0,6):GOTO 330
400 PUT(TX(I),TY(I)),C(0,TN(I)+1):TN(I)=6:PUT(TX(I),TY(I)),C(0,7):BO=BO+1
410 IF BO>1 THEN SB=SB*2 ELSE SB=2
420 SC=SC+SB*(-(X>TX(I))+1):LOCATE 52,0:PRINT AKCNV$(STR$(SC));:GOTO 350
430 '
440 FOR I=0 TO TD:ON -(DX(I)=0) GOTO 480:V=DX(I)+DV(I):W=DY(I)+DW(I)
450 ON -(V<30 OR W<12 OR V>568 OR W>156) GOTO 490
460 PUT(V,W),C(0,6):PUT(DX(I),DY(I)),C(0,6):DX(I)=V:DY(I)=W
470 ON -(ABS(X-DX(I))<20 AND ABS(Y-DY(I))<10) GOTO 510
480 NEXT:ON -(Z>300) GOTO 620:GOTO 30
490 PUT(DX(I),DY(I)),C(0,6):DX(I)=0:GOTO 480
500 '
510 CLS:A=0:I=0:WHILE I<680:I=I+A+1:CIRCLE(X+15,Y+7),I,7,,,,F,2:A=A+2:WEND
520 LE=LE-1:SH=SH+1:BF=0:IF LE>-1 THEN CLS 2:GOSUB 1030:GOTO 30
530 '
540 LOCATE 35,12:PRINT "おしまい。";:FOR W=0 TO 15000:NEXT
550 IF SC=<HI THEN GOSUB 990:GOTO 30 ELSE LOCATE 20,14
560 PRINT"high scoreだよ。なまえをどうぞ。";:HN$="":HI=SC:I$="":I=0
570 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE I$<>CHR$(13) AND I<9:I=I+1
580 I$=INPUT$(1):IF I$<" " OR I$>"~" THEN 580 ELSE HN$=HN$+I$
590 LOCATE 32,16:PRINT AKCNV$(HN$);:WEND:OPEN"2:FAIRY.HI" FOR OUTPUT AS #1
600 PRINT#1,HN$;",";HI:CLOSE:GOSUB 990:GOTO 30
610 '
620 ON BF GOTO 640:BF=1:BX=400:BY=48:PUT(BX,BY),B(0,ST):FOR I=0 TO 10:ROLL 8
630 ROLL -8:NEXT:FX=398:FY=BY:PUT(FX,FY),B(0,5):FV=4:BB=180:BH=ST+5:GOTO 30
640 BB=BB+16:BB=BB+360*(BB>360):V=400+BX(BB):W=80+BY(BB):GOTO 650
650 PUT(V,W),B(0,ST):PUT(BX,BY),B(0,ST):BX=V:BY=W:A=BX+16:B=BY+8
660 ON -(ABS(A-X)<32 AND ABS(B-Y)<16) GOTO 510
670 ON -(ABS(A-EX)<45 AND ABS(B-EY)<22) GOTO 710
680 V=FX-FV:ON -(V<0) GOTO 700:PUT(V,FY),B(0,5):PUT(FX,FY),B(0,5):FX=V
690 FV=FV+ST+1:ON -(ABS(FX+16-X)<48 AND ABS(FY+8-Y)<24) GOTO 510:GOTO 30
700 PUT(FX,FY),B(0,5):FV=4:FX=BX-2:FY=BY:PUT(FX,FY),B(0,5):GOTO 30
710 ROLL 8:ROLL -8:ROLL 8:ROLL -8:BH=BH-1:ON -(BH>0) GOTO 30
720 FOR I=0 TO 50:CIRCLE(INT(RND*50)+BX,INT(RND*28)+BY),INT(RND*20)+10,6,,,,F,2
730 NEXT:LOCATE 34,5:PRINT"c l e a r !";:LOCATE 21,7:TB=550-Z
740 PRINT"t i m e  b o n u s   :";AKCNV$(STR$(TB));:FOR W=0 TO 30000:NEXT
750 Z=0:ST=ST+1:BF=0:SC=SC+TB+ST*3:SH=SH+2:LE=LE+1
760 IF ST=5 THEN LOCATE 0,24:PRINT ELSE GOSUB 1030:GOTO 30
770 COLOR=(3,0):CIRCLE(X+16,Y+8),66,3:PAINT(0,0),0,3:LOCATE 0,19:PRINT SPC(79)
780 LB=LE*100:LOCATE 21,8:PRINT"l e f t  b o n u s   :";AKCNV$(STR$(LB))
790 SB=SH*50:LOCATE 17,10:PRINT"s h i e l d  b o n u s   :";AKCNV$(STR$(SB))
800 SC=SC+LB+SB:LOCATE 31,13:PRINT"s c o r e   :";AKCNV$(STR$(SC))
810 WHILE INP(&HE9)<>191:WEND:CLS 3:GOTO 540
820 '
830 SCREEN 0,0,0,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,0,0:COLOR
840 OUT &H68,8:DEFINT A-Z:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
850 DIM C(200,13),S(2000),B(1000,5),BX(360),BY(360)
860 RESTORE 1130:FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR H=0 TO 15
870 LINE(H*2,J)-(H*2+1,J),VAL(MID$(A$,H+1,1)):NEXT H,J
880 GET(0,0)-(31,15),C(0,I):NEXT:CLS 3:FOR I=7 TO 13
890 LINE(0,0)-(31,15),14-I,BF:GET(0,0)-(31,15),C(0,I):NEXT:CLS 3
900 CIRCLE(48,24),47,7,,,,F,4:GET(0,0)-(95,47),S:CLS 3
910 RESTORE 1210:FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR H=0 TO 15
920 LINE(H*4,J*2)-STEP(3,1),VAL(MID$(A$,H+1,1)),BF:NEXT H,J
930 GET(0,0)-(63,31),B(0,I):NEXT:PUT(100,100),C(0,0):FOR J=0 TO 15
940 FOR H=0 TO 15:LINE(H*4,J*2)-STEP(3,1),POINT(100+(15-H)*2,100+J),BF
950 NEXT H,J:GET(0,0)-(63,31),B(0,4):CLS 3
960 FOR I=0 TO 90:BX(I)=SIN(I*6.28/360)*64:BX(I+180)=-BX(I)
970 BX(180-I)=BX(I):BX(360-I)=-BX(I):BY(I)=COS(I*6.28/360)*32
980 BY(I+180)=-BY(I):BY(360-I)=BY(I):BY(180-I)=-BY(I):NEXT
990 CLS 3:LOCATE 32,12:PRINT "あっちの世界";:OPEN"2:FAIRY.HI" FOR INPUT AS #1
1000 INPUT#1,HN$,HI:CLOSE:LOCATE 15,14:PRINT"h i g h  s c o r e   :";
1010 PRINT AKCNV$(STR$(HI)+"pts. "+HN$);:WHILE INP(&HE9)<>191:WEND
1020 SC=0:LE=2:SH=2:ST=0:Z=0:BF=0
1030 CLS 3:LOCATE 4,0:PRINT "l e f t";AKCNV$(STR$(LE));
1040 LOCATE 20,0:PRINT "s h i e l d";AKCNV$(STR$(SH));
1050 LOCATE 40,0:PRINT "s c o r e";AKCNV$(STR$(SC));
1060 FOR I=0 TO 7:TN(I)=0:DX(I)=0:VY(I)=0:NEXT
1070 LINE(39,11)-(600,172),7,B:LINE(43,13)-(596,170),5,B
1080 LINE(47,15)-(592,168),1,B:FOR I=0 TO 40
1090 LINE(INT(RND*520)+48,INT(RND*149)+18)-STEP(INT(RND*20)+20,0),ST+1:NEXT
1100 S$="":FOR I=0 TO 67:S$=S$+CHR$(INT(RND*8)+128):NEXT
1110 X=48:Y=80:PUT(X,Y),C(0,0):B=0:EX=X+BX(0):EY=Y+BY(0):PUT(EX,EY),C(0,1)
1120 SP=7:EP=26:SB=2:BO=0:TD=3-(ST>1):DS=23-ST:DP=12-ST/2:RETURN
1130 DATA 0000000000222200,0550000002222220,5005000022222222,5000500022226622
1140 DATA 5000050266266060,5000005226266060,5000000222266660,0550000202406600
1150 DATA 0005500004444000,0000050444444400,0000504444444440,0005040077777044
1160 DATA 0050000444440500,0050054444445050,0050504400400550,0055000000000000
1170 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0060007777000600,0000772222770000
1180 DATA 0007226662227000,0007260006227000,0072607200622700,0072602200622700
1190 DATA 0072600000622700,0072260006222700,0007226662227000,0007222222227000
1200 DATA 0000772222770000,0060007777000600,0000000000000000,0000000000000000
1210 DATA 0000000000000000,0007755000000000,0077777500000000,0777777550000000
1220 DATA 0717177550000000,0717177550000000,0777777550000000,0077777500000000
1230 DATA 0007755075500000,0000000777550000,0000000777550000,0000000777550750
1240 DATA 0000000075507775,0000000000007775,0000000000000750,0000000000000000
1250 DATA 0000000000000000,0044044000000000,0400400400000000,0400400400000000
1260 DATA 0400776660000000,0007777766000000,0007070766000000,0007070776600000
1270 DATA 0007777776600000,0007777777660000,0007777777766040,0000777777766444
1280 DATA 0000777777766040,0000077776660000,0000004404440000,0000000400440000
1290 DATA 7000007777007777,0700007000007000,0577770777077777,0077777000070000
1300 DATA 0070777700777770,0070777227700000,0077772277777000,0007722222222200
1310 DATA 0000022222222222,0000002222222200,0000000222222000,0000000002222600
1320 DATA 0000000000222066,0000000000006600,0000000000000660,0000000000000000
1330 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0077777755100000,0077777755100000
1340 DATA 0077777755157510,0070707755157510,0070707755157510,0077777755157510
1350 DATA 0077777755157510,0077777755100000,0077777755126200,0077777755026200
1360 DATA 0000000000022200,0077777755122200,0000000000002000,0000000000000000
1370 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1380 DATA 0000000000000000,0000060660600000,0000006116000000,0000061711600000
1390 DATA 0000061111600000,0000006116000000,0000060660600000,0000000000000000
1400 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1410 DATA 0007666666000000,0076666666660027,0762222227666600,0722222222276660
1420 DATA 7627762222766000,7277776276600270,7277776227660000,7277776222276600
1430 DATA 7277776222276600,7277776227660000,7277776276600270,7627762222766000
1440 DATA 0722222222276660,0762222227666600,0076666666660027,0007666666000000
1450 OPEN"2:FAIRY.HI" FOR OUTPUT AS #1:HN$="Hi":HI=1:PRINT#1,HN$;",";HI:CLOSE
```


★どうやらOFに載る秘訣は，ハガキを早く出せばいいらしいよ。(神奈川県川崎市・TOM 15才)……【影：君はスルドい。それだけではないけど，それも重要な秘訣の一つだな。遅いと，どんなに面白くても載せられないし，次号では新鮮味がうすれてしまうからね…。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS(注)/DISK-BASIC)用

む…むつかしい〜アクション・ゲーム

へび使い(つか)

稲葉　健

内　容

原始人を操作して，蛇の卵のところまでたどりつかせるアクション・ゲームです。

おはなし

大昔，大蛇(だいじゃ)を操(あやつ)ることのできる原始人がおったそーな。

遊びかた

キー・ボードの[4][6]で原始人を左右に移動。[5]で向きを変えます。[8]で向いているほうに壁があれば登ります。壁につかまっているときに[2]を押せば，下に下がれます。ここで気をつけないといけないのは，壁を登るのに[8]を押しっぱなしにしてはいけないということです（第1図を参照してください)。蛇は上にのると，自機の向いているほうに進みます（[5]キーで方向転換)。蛇に横から当たるとミスで，その面のはじめからです。蛇には3種類の性格があります。ランダムに動くものと自機とY座標が合うと突っこんでくるものがいて，これには速いものと遅いものがいます。全4面です。

（注）DOS BASICで入力の場合は
170行　KMID$(A$, I+1, 2)
↓
KMID$(A$, I, 2)
390行　WAの値を調整する

プログラムについて

オールBASICなので普通に打ちこんでRUNしてください。

まだまだ初心者なので無駄な部分が多いと思います。壁を登る操作が変わっていますが，普通の操作だとちょっと物足りない気がしたのでこうしました。この方法だと，ずっと押しっぱなしにしているのに，たまに上に上がってしまうことがあります。がゲームに支障はないと思うので，この点は目をつむってください。

最後に

初投稿なので，わかりにくい文章が多かったかもしれませんが，そのへんはお許しください。ゲームの難度は，この操作法のためか少し高いです。操作方法に慣れると，おもしろいと思いますが，どうでしょうか。

CPUは286(12MHz)でDISK BASICで作りました。面データなど自由に変えて楽しんでください。

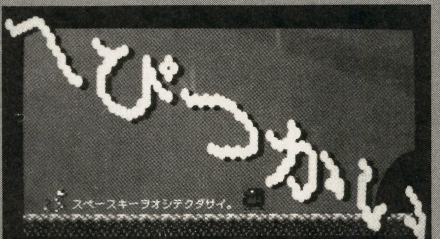
●参考にしたもの

・ベーマガ'94年11月号『ICE MAN』
　吉本宏一氏，カップヌードルのCM

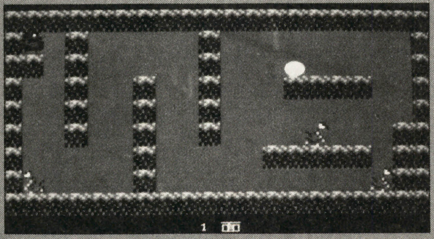
★　　　★

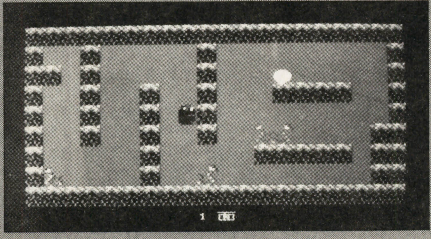
《第1表》変数表

n=0〜5	
C%(290×n,)	キャラクター格納用（0：空白，1：自機1，2：自機2，3：敵，4：壁，5：卵)
MX, MY	自キャラ座標
MXN, MYN	自キャラ移動量
MH	自キャラの向き
MI	ミスフラグ
S	自キャラの硬直時間
C	壁につかまっているか（0：つかまっていない，1：つかまっている)
M(,)	MAP情報格納用
TX( ), TY( )	敵キャラ座標
TXN( ), TYN( )	敵キャラ移動量
TM( )	敵キャラの向き
TS( )	敵キャラの硬直時間
R( )	上にのられているか（0：のられていない，1：のられている)
WA	ゲームのウエイト（速い機種では大きくしてください)



▲《写真1》斜めに文字をくずしたタイトル


▲《写真2》蛇を避けながら壁を登るのだ


▲《写真3》壁づたいにひょいひょいと移動しよう

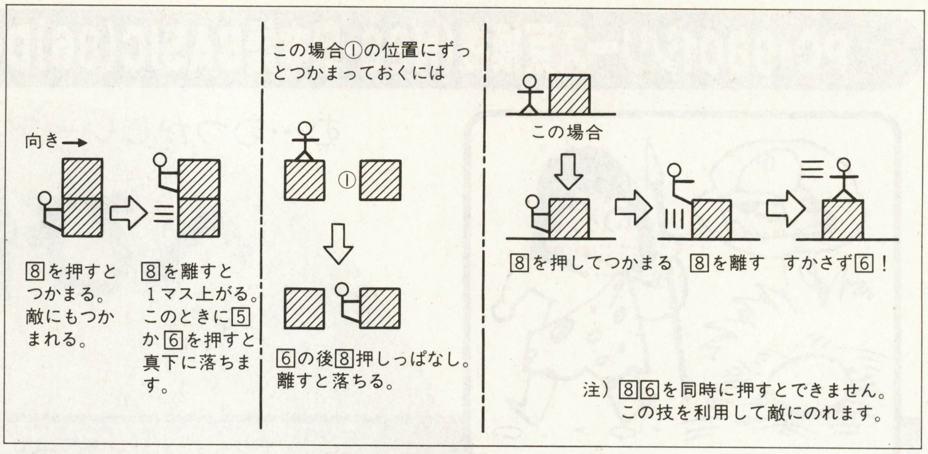
■MS-DOSの入門書【初めて読むMS-DOSの本Ver.5・5版】一九〇〇円■
【初めて読むMS-WINDOWSの本Ver.3・0A対応】一九〇〇円

★なにかと騒がれた割に寿命が短かったモノ。さあ，みんなで考えよう！（大阪府河内長野市・最初ば○だ18才）……【つぐ美：Jリーグブームや，セガのママターシステム。**編**：でも日本人は熱っしやすく冷めやすいからね。**影**：Win95やインターネットはどうかな？】

CHECKER FLAG

編：これは操作がむずかしい，というのをこえて操作性が悪くなっていませんか。

Dr.D：うーむ。確かに。390行のWAの値を大きくすれば，ゲームの速度が落ちて少しは良くなるかもしれんな。こんどは操作方法もよく考えて投稿してほしい。



《第1図》ゲーム・テクニック

へび使いのプログラム・リスト

```
10 KEY 7,"CLS 3:WIDTH 80"+CHR$(&HD)
20 CLS 3:SCREEN 3:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,,,2:WIDTH 80,25
30 DEFINT A-Z:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR=(5,&H151):COLOR=(3,&H5D1)
40 DIM C%(290*6,1),M(20,9):ST=1
50 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvキャラ作成
60  LINE(0,0)-STEP(31,35),9,BF:GET(0,0)-(31,35),C%(290*0,1)
70  FOR NN=1 TO 4
80  FOR I=0 TO 11:READ A$:FOR J=0 TO 7
90  C1=VAL("&h"+MID$(A$,J+1,1)):C2=VAL("&h"+MID$(A$,8-J,1))
100 LINE(NN*33+J*4,    I*3)-STEP(3,2),C1,BF
110 LINE(NN*33+J*4,36+I*3)-STEP(3,2),C2,BF:NEXT:NEXT
120 GET(NN*33, 0)-STEP(31,35),C%(290*NN,1)
130 GET(NN*33,36)-STEP(31,35),C%(290*NN,0):NEXT
140 CIRCLE(16,24),15,6,,,.7,F,7:GET(0,0)-(31,35),C%(290*5,1):CLS 3:SF=1
150 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvタイトル作成
160 *TI:SCREEN ,,1,1:IF POINT(10,20)=4 THEN 220 ELSE GOSUB 970
170 A$="へびつかい":FOR I=1 TO 5:PUT(I*16-16,0),KANJI(VAL("&h"+JIS$(KMID$(A$,I+1,2
)))),PSET:NEXT
180 FOR A=0 TO 89:FOR B=0 TO 15
190 IF POINT(A,B)=7 THEN 200 ELSE 210
200 FOR I=0 TO 1:CIRCLE((A+1-I)*8,(B*2-7+A-I)*4),9,I-(I=1)*3,,,1.5,F:NEXT
210 NEXT:NEXT:N=1:MH=0:MX=11:MY=8:GOSUB *KA:N=3:TH=1:TX=2:TY=8:GOSUB *KA
220 SCREEN ,,1,33:LINE(0,0)-(89,15),0,BF
230 LOCATE 13,19:PRINT "スペースキーヲオシテクダサイ。"
240 IF INKEY$<>" " THEN 240 ELSE SCREEN ,,0,1
250 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvステージ作成
260 *ST:CLS 3:WIDTH 40:FOR Y=0 TO 8:READ A$:FOR X=0 TO 19
270 M(X,Y)=VAL(MID$(A$,X+1,1))
280 NEXT:NEXT
290 FOR I=0 TO 3:READ X(I),Y(I):NEXT:LOCATE 18,21:PRINT USING "# 面";ST
300 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvスタート
310 *STA:LINE(32,36)-(607,287),0,BF
320 FOR X=0 TO 19:FOR Y=0 TO 8
330 PUT(X*32,Y*36),C%(290*M(X,Y),1),PSET
340 NEXT:NEXT
350 MX=X(0):MY=Y(0):PUT(MX*32,MY*36),C%(290*1,1),PSET:M(MX,MY)=1:FOR J=0 TO 2
360 TX(J)=X(J+1):TY(J)=Y(J+1):PUT(TX(J)*32,TY(J)*36),C%(290*3,1),PSET
370 M(TX(J),TY(J))=3:NEXT
380 '
390 P=0:MH=1:MI=0:C=0:SF=0:WA=400
400 '
410 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvメインルーチン
420 *MAIN
430 GOSUB *KI:ON C+1 GOSUB *FL,*NO:IF S THEN S=S-1
440 FOR P=0 TO 2
450 TX=TX(P):TY=TY(P):TH=TH(P):TXN=TXN(P):R=R(P):TS=TS(P):GOSUB *TE
460 TX(P)=TX:TY(P)=TY:TH(P)=TH:TXN(P)=TXN:R(P)=R:TS(P)=TS:NEXT
470 ON MI GOTO *MS:FOR W=0 TO WA:NEXT:GOTO *MAIN
480 '
490 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv自キャラの操作
500 *KI:N=1-(C=1):CX=MH+(MH=0)
510 I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1)
520 MXN=(I0=239)-(I0=191)
530 IF I0=223 AND S=0 THEN MH=MH+1 AND 1:S=2
540 IF I1=254 AND M(MX+CX,MY)>2 THEN C=1
550 IF MXN AND C=1 THEN C=0:GOSUB *FL
560 IF M(MX+MXN,MY)=4 OR MXN=0 THEN GOSUB *KA:RETURN
570 MH=((MXN=-1)-(MXN=1))-(MXN=-1)
580 GOSUB *KE:MX=MX+MXN:ON -(M(MX,MY)=5) GOTO *CL:GOSUB *KA:RETURN
590 *NO '-----------------------------------------------壁を昇る
600 IF I1= 254 AND T=0                        THEN T=1:N=2
610 IF I1<>254 AND T=1 AND M(MX,MY-1)<3   THEN T=0:GOSUB *KE:MY=MY-1
620 IF I0= 251 AND         M(MX,MY+1)<3   THEN      GOSUB *KE:MY=MY+1
630 IF M(MX+CX,MY)=0    OR  M(MX+CX,MY)=5 THEN C=0
640 GOSUB *KA:RETURN
650 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv落下
660 *FL:IF M(MX,MY+1)=0 OR M(MX,MY+1)=5 THEN 670 ELSE RETURN
```

■MS-WORKSの入門書【初めて読むMS-WORKSの本】一九〇〇円■MS-WORKSの活用解説書【MS-WORKS Ver.3がわかる本】一九〇〇円

★この頃，やたらとパソコン関連の雑誌が多くなりましたが，歴史のあるベーマガが一番だと思います。他誌に負けるなよ!!（宮城県仙台市・阿部克彦23才）……【影：ありがとう!!ベーマガ・サポーター軍団の強い応援もよろしく!!編：えいえいオー！】

```
670 GOSUB *KE:MY=MY+1:ON -(M(MX,MY)=5) GOTO *CL:GOSUB *KA:RETURN
680 '
690 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv敵の行動
700 *TE:N=3:IF TS THEN TS=TS-1:GOTO 810
710 ON (TX=MX)*(TY=MY) GOSUB *MC
720 IF M(TX,TY-1)=1 AND C=0 THEN R=1:GOSUB *RD:GOTO 790:ELSE R=0
730 ON P+1 GOTO 740,740,750
740 IF TY=MY THEN TXN=SGN(MX-TX):TS=2-(P+1):GOTO 770
750 MO=(RND*6)+1:ON -(MO=6) GOTO 810
760 TXN=(MO=1 OR MO=2 OR MO=3)-(MO=4 OR MO=5):TS=3
770 ON (R=0)*(M(TX+TXN,TY+1)=0) GOTO 810
780 TH =((TXN=-1)-(TXN=1))-(TXN=-1)
790 IF M(TX+TXN,TY)=>3 THEN GOSUB *KA:RETURN
800 GOSUB *KE:TX=TX+TXN:ON (TX=MX)*(TY=MY) GOSUB *MC
810 IF M(TX,TY+1)=0 THEN GOSUB *KE:TY=TY+1
820 GOSUB *KA:RETURN
830 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvv蛇に乗る
840 *RD:IF M(TX,TY+1) THEN TXN=CX:TH=MH
850 IF M(TX+TXN,TY)   THEN TXN=0 :MRN=0:RETURN
860 IF M(MX+TXN,MY)=0 THEN         MRN=TXN
870 IF M(MX+TXN,MY)   THEN R=0    :MRN=0:RETURN
880 N=1:GOSUB *KE:MX=MX+MRN:GOSUB *KA:N=3:RETURN
890 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvクリアー
900 *CL:ST=ST+1:ON -(ST=5) GOTO 940
910 LOCATE 12,9:PRINT "ふー つかれた...."
920 FOR W=0 TO WA*5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
930 LOCATE 12,9:PRINT STRING$(18," "):GOTO *ST
940 COLOR 6:LOCATE 12,9:PRINT "ふー やれやれ...."
950 FOR W=0 TO WA*6:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
960 CLS:FOR K=0 TO 1:FOR I=0 TO 400 STEP 2:LINE(0,I+K)-(639,I+K),0:NEXT:NEXT
970 CIRCLE(610,328),100,5,,,1.6,F:LINE(553,290)-STEP(20,37),0,BF:PAINT(31,35),9,
5:FOR I=1 TO 18:PUT(I*32,328),C%(290*4,1),PSET:NEXT:LINE(31,35)-(608,364),0,B
980 PAINT(0,0),0:IF SF=1 THEN RETURN
990 LOCATE 12,9:PRINT "ギヤァァーーーー!":FOR W=0 TO WA*25:NEXT
1000 FOR X=2 TO 14:LINE((X+1)*32,257)-STEP(31,70),9,BF
1010 PUT((X+2)*32,292),C%(290*1,1),PSET:LINE((X-1)*32,292)-STEP(31,35),9,BF
1020 PUT((X+2)*32,257),C%(290*5,1),PSET
1030 PUT(X*32,292),C%(290*3,1),PSET:FOR W=0 TO WA*2:NEXT:NEXT
1040 FOR I=16 TO 14 STEP -2:LINE(I*32,257)-STEP(31,70),9,BF:FOR W=0 TO WA*3:NEXT
:NEXT:FOR K=0 TO 2:FOR I=0 TO 10 STEP 2:ROLL I,-I:ROLL -I,I:NEXT:NEXT
1050 LOCATE 12,9:PRINT STRING$(18," "):FOR W=0 TO 8000+WA*20:NEXT
1060 FOR X=15 TO 1 STEP -1:LINE((X+1)*32,257)-STEP(31,70),9,BF:PUT(X*32,256),C%(
290*5,1),PSET
1070 PUT(X*32,292),C%(290*3,0),PSET:FOR W=0 TO WA*10:NEXT:NEXT:LINE(32,257)-STEP
(31,70),9,BF:COLOR 7:LOCATE 15,10:PRINT "おしまい"
1080 IF INKEY$<>" " THEN 1080 ELSE CLS 3:GOTO *TI
1090 '
1100 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvミス
1110 *MC:MI=1:RETURN
1120 *MS:LOCATE 12,9:PRINT "ギヤァァーーーー!"
1130 N=3:GOSUB *KA:FOR I=0 TO WA*3:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1140 COLOR 7:LOCATE 12,9:PRINT STRING$(18," ")
1150 M(MX,MY)=0:FOR P=0 TO 2:M(TX(P),TY(P))=0:NEXT:GOTO *STA
1160 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvキャラ表示&消去
1170 *KA:IF N<=2 THEN XX=MX:YY=MY:H=MH:ELSE XX=TX:YY=TY:H=TH
1180      PUT(XX*32,YY*36),C%(290*N        ,H),PSET:M(XX,YY)=N:RETURN
1190 *KE:IF N<=2 THEN XX=MX:YY=MY:ELSE XX=TX:YY=TY
1200    M(XX,YY)=0
1210    PUT(XX*32,YY*36),C%(290*M(XX,YY),1),PSET               :RETURN
1220 '
1230 'vvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvvDATA群
1240 *CHD '-------------------------------------------------キャラデータ
1250 DATA 95550599,55557099,55533333,AA553553,A3A55539,A3A33355,A33333AA
1260 DATA AAA333AA,AAAAAAAA,9AAAAAA9,93999399,33339333             '主人公:1
1270 '
1280 DATA 99933999,95033999,95735799,55535759,55555553,55555553,55AA3333
1290 DATA AAAAAAA9,AAAAAAA3,AAAAAAA3,AAAAA333,9AAAAA93             '昇る  :2
1300 '
1310 DATA 99999229,99999709,99999772,99992222,99992E99,29926999,9292E999
1320 DATA 92992699,299992E9,E2992269,62222E99,9E226999             '蛇    :3
1330 '
1340 DATA CC444CC4,4CC4C4CC,CC4CCC4C,5CCC0CCC,C0C055C0,050C050C,5C0C5C05
1350 DATA 05C505C5,C505C050,C0C5C5C5,5C505C50,0C0C0C0C             '壁    :4
1360 '-----------------------------------------------------面データ
1370 DATA 44444444444444444444,40040000040000000004,44040000040005000004
1380 DATA 40040040040004444004,40040040040000000004,40040040040000000044
1390 DATA 40000040000044444044,40000040000000000044,44444444444444444444
1400 DATA 1,1,17,7,5,7,16,5
1410 '
1420 DATA 44444444444444444444,40440000440000444444,40040040040040044444
1430 DATA 45004004004004004444,44000400400400400444,44000040040040040004
1440 DATA 44000000004004004004,40000000004400004404,44444444444444444444
1450 DATA 18,7,12,1,1,7,6,1
1460 '
1470 DATA 44444444444444444444,40000000440000000054,40000000000000444444
1480 DATA 44444440000000000004,40000000444444444404,44444444400000000004
1490 DATA 40000000000000444444,40000000000000000004,44444444444444444444
1500 DATA 1,6,1,4,1,2,1,7
1510 '
1520 DATA 44444444444444444444,40000000040000000004,40444444440000000004
1530 DATA 40000444440044444004,40000000000000540004,40000004440044440044
1540 DATA 44000004440000000444,44000000440000000044,44444444444444444444
1550 DATA 8,1,5,7,16,7,16,2
```


■パソコンで実行しながらC言語が学べる。FD付き【フロッピーでマスターするMS-Cの本】三八〇〇円■FD付き【Cプログラミング講座Vol.1】三八〇〇円

★ベーマガを買いはじめて4年たつけど，ついに，ベーマガを処分することになった。はたしていいことなのだろうか，それとも…。
(愛知県春日井市・**伊藤真毅16才**)……【Dr.D：そういうときは，必要なページをファイルにとじてから処分することをすすめるぞ。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK BASIC)用

宇宙コロニー・シミュレーション

SIM COLONY（シム コロニー）

飯田　貴士

ストーリー

1999年12月31日,目が覚めたら宇宙にいた。

内　容

このゲームはあなたが市長？宇長となり,町をどんどん発展させていくという簡単な都市開発ゲームです。ちなみにSIMとはシミュレーションのことです。

入力方法

まず**リスト1**（キャラメイク）を打ち込んで実行してください。そのあと**リスト2**（メイン）を打ち込んで実行してください（もう**リスト1**を実行しなくて結構です。

遊びかた

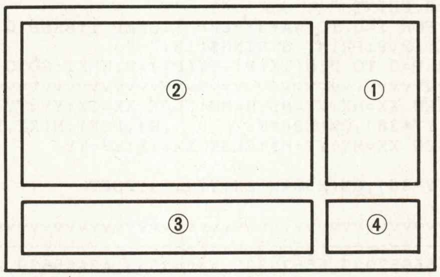
RUNしてしばらくすると，タイトルが出てきます。その後,何かキーを押すと,ロードするか聞いてくるので，選んだらゲーム・スタートです。まず**第1図**を見てください。①の選択は[8]，[2]で上下,[Z]で決定し，マップのカーソルのほうへいきます(②)。ここでは[8]，[2]，[4]，[6]で上下左右,[Z]でカーソルの位置に建物などを建て，[X]で①へもどります。

スクロール

広さは90×90です。スクロールのしかたは，カーソル（マップ）を端まで持っていき，もう一度押せばできます。一応速くするために違うところだけ書いています。都合により周りは海。

発　展

①でカーソルが動くとき（日にちが進むとき),町は発展していきます。他のときは発展しません。あとスピードを考えたうえ，発展は画面に表示されているところだけとなりました。ヒントとしては,



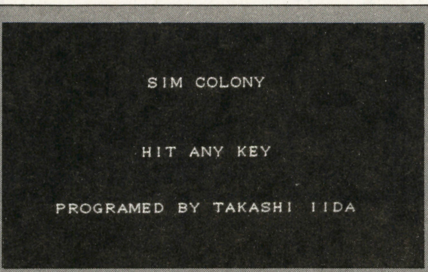
① 宅　地　これがないと家が建たない
商業地　店が建つ(地価増)
工業地　工場が建つ
発電所　その名のとおり
ポンプ　水が増える
その他　地価があがる(セーブ以外)
値段によって,広さや数が違う

② マップ表示
下に日にち，座標を表示

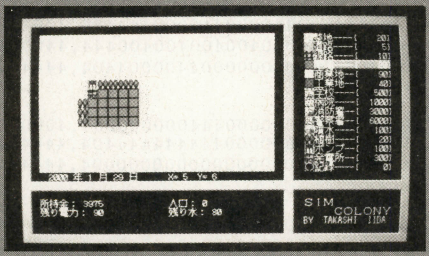
③ 全部そのまま表示

④ タイトル，名前表示

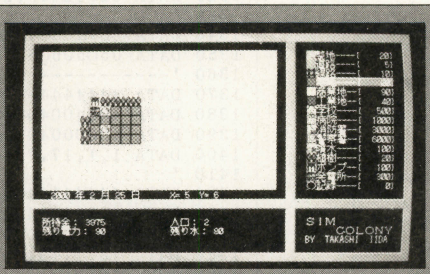
《第1図》画面構成



▲《写真1》SIM COLONYのタイトル



▲《写真2》最低限発電所とポンプは必要



▲《写真3》条件が整えば家が建ち始めるぞ

■パソコンで実行しながらC言語が学べる。FD付き【Cプログラミング講座Vol.2】三八〇〇円■FD付き【Cプログラミング講座Vol.3】三八〇〇円

★投稿プログラムのページで笑っていると，まわりから変な目で見られます。OF読んでただけなのに…。(千葉県袖ヶ浦市・春十番19才)
……【影：電車でよく見かける光景だ。１人でニヤニヤしているから変なんで，こりゃオモシレェって，声に出してみたらどうかな…。】

道路か線路が必ず近くにないと家などは建ちません。地価もあるていど必要。家などをもっと発達させるためには近くに工場も必要です。それに電力，水力も必要です。毎月１日にお金が入ります。日にちの進みかたは気にしないでください。

災　害

一応火事があります。起きてしまったら，１か月たたないと消えませんが，燃えるのを少なくすることは可能です。

セーブ

①でセーブを選んで[Z]を押してください。10クラスタ使うので覚悟しておいてください。マシン語セーブなので速いと思います。最初は何か建っているかだけをセーブし，あとは計算で出そうとしましたが，遅い機種では時間がかかるということでこれで我慢してください。絵は気にしないでください。

プログラム

今回は長く，スーパーが見にくくなってしまいました。しかし長いだけあっておもしろいのでぜひ打ち込んでみてください。

最　初

最初どうしても家が建たないという人は**第２図**を参考にしてください。

他について

絵が下手なので改造してみてください。公害はないので工場のすぐ隣でも家などは建ちます。ゲームじたいはやってみればすぐにできると思います。スピードが遅いという人はWAの値を変えてください。最初は486SX (33MHz) にあわせてあります。たまに建物などが消えますが，エラーではありません。

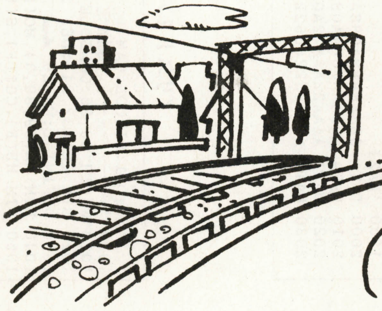
《第１表》変数表

LA(, ,)	土地の情報
O	お金
ZI	人口
DIX, DIY	本当のカーソルの位置
AA, BB, CC	年，月，日
CX	①のカーソル座標
KXX, KYY	②のカーソル座標
SYOU	消防署の数

最後に

エンディングはないので友達などと人口で争ってみるのもおもしろいですよ。中２生活もあと少し。３年になって受験で忙しくなるまえにじゃんじゃん送りたいと思います。あとテスト・プレイしておもしろいと言ってくれた科学部の皆さんありがとう。

●参考にしたもの・SIM CITY 2000



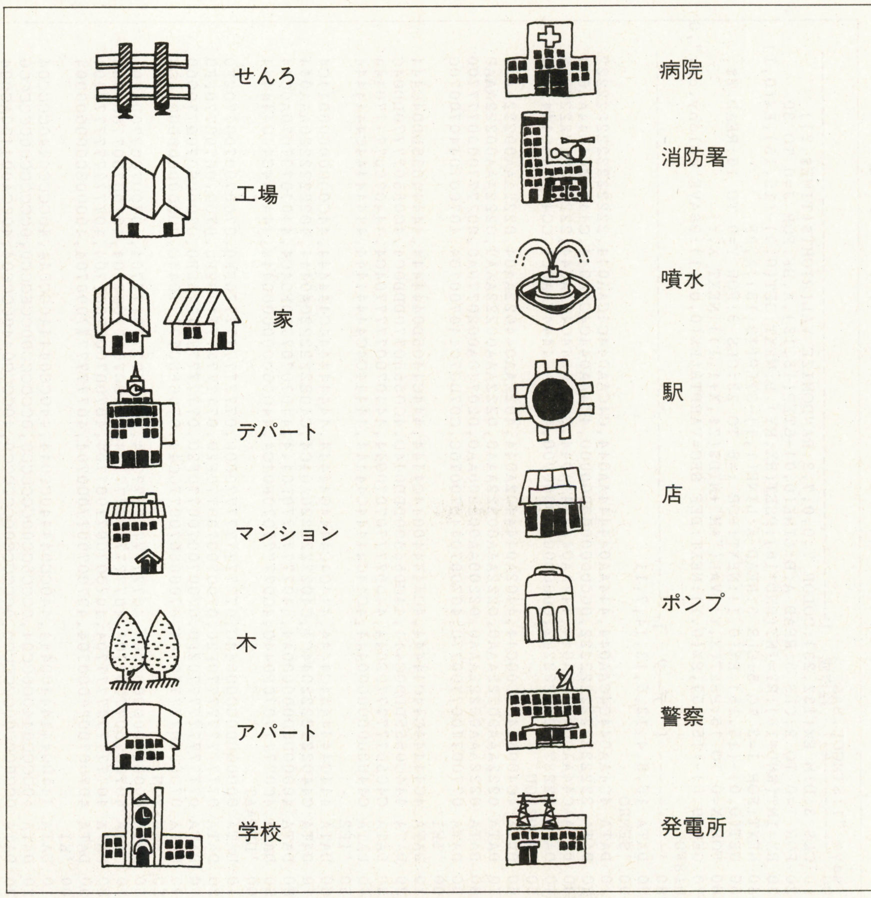
CHECKER FLAG

編：典型的なシミュレーション・ゲームですね。最初はなかなか街が発展してくれなくてむずかしい気がします。

Dr.D：ふ～む，まぁ良くできてはおるのじゃが，なんかこう足りないものがあるような気がするのぉ…。プレイヤーをひきつけるようなステータスを入れてみると良いかもな。

海…海	海	海	海	海	海	海	海	海
家…宅地	海	道	道	道	道	道	道	道
木…植樹	海	道	ぽ	木	木	木	木	道
道…道路	海	道	発	家	家	家	家	道
ぽ…ポンプ	海	木	家	家	家	家	家	道
発…発電所	海	木	家	家	家	家	家	道
	海	木	家	家	家	家	家	道
	道	道	道	道	道	道	道	道

《第２図》配置例



《第３図》キャラクターの説明

■パソコンで実行しながらC言語が学べる。FD付き【Cプログラミング講座Vol.4】三八〇〇円

★VF3のラウは，春先の影さんと同じで，何だか眠たそうじゃありませんか？（東京都練馬区・Me-Ya21才）……【影：たとえ眠そうでも，ラウは強いんだよな。ゲーセンの対戦で私のパイはラウの一発昇天コンボの前になにもできずに，終わってしまった。トホホ。】

■98シリーズで生活情報満載のキャプテン通信ができる！通信ソフト付き【新パソコン キャプテン通信スタータ－ブック】三九〇〇円

《リスト1》SIM COLONYのキャラクター作成プログラム・リスト

```
1 'saye "1:SIMCOL.BAS
1000 '----------[  絵作成  ]--------------------------------------------
1010 CLS 3:DIM E%(132,23):COLOR 7,0,0,7,2:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1020 FOR I=0 TO 2:CLS 3:READ A,B:LINE(0,0)-STEP(15,15),A,BF:FOR J=0 TO 30
1030 RX=INT(RND*16):RY=INT(RND*16):PSET(RX,RY),B:NEXT:GET(0,0)-(15,15),E%(0,I)
1040 NEXT:FOR I=3 TO 5:CLS 3:READ A:LINE(1,1)-STEP(13,13),A,BF
1050 GET(0,0)-(15,15),E%(0,I):NEXT:FOR I=6 TO 23:CLS 3:FOR Y=0 TO 15:READ Z$
1060 FOR X=0 TO 15:PSET(X,Y),VAL("&H"+MID$(Z$,X+1,1)):NEXT X,Y
1070 GET(0,0)-(15,15),E%(0,I):NEXT:DEF SEG=VARPTR(E%(0,0),1):BSAVE"colony.chr",0
,&H18F0
1080 '----------[  データ  ]--------------------------------------------
1090 DATA 15,8,4,12,5,13,14,7,11
1100 'SENRO
1110 DATA 4C4AA044C4CAA044,444AA044444AA044,C4CAA044C4CAA044,2222222222222222
1120 DATA 2222222222222222,0000000000000000,4C4AA044C4CAA044,C44AA044444AA044
1130 DATA C44AA0C4C44AA044,444AA044444AA044,C44AA044C4CAA044,2222222222222222
1140 DATA 2222222222222222,0000000000000000,444AA04444CAA0C4,CC4AA044C444A044
1150 'KOUZYOU
1160 DATA 4C400444C4C00C44,4402A0444402A044,4022AA044022AA04,0222AAA00222AAA0
1170 DATA 0222AAA00222AAA0,0222AAA00222AAA0,0222AAA00222AAA0,0222AAA00222AAA0
1180 DATA 0222AAA00222AAA0,02200AA002200AA0,020770A0020770A0,0077770000777700
1190 DATA 0770077007700770,407007044070070C,C070070440700704,407007044070070C
1200 'IE1
1210 DATA 4C44444C44C44444,4C444440044C4444,444C4405D0444444,44444055DD04C444
1220 DATA 444C0555DDD0C444,44C055500DDD044C,4C0555O770DDD0C4,4C055077770DD04C
1230 DATA C40507777770D044,4400777707070044,4440700777704C4,4440700777770444
1240 DATA C440000000000444,4C44C44444C44444,44444C4C44444444,44444444C4444444
1250 'IE2
1260 DATA 444C4444444C4444,444C4C4444C44444,444444444C444444,44C00000000044C4
1270 DATA C4402222222044C4,C4022222220A04C4,C4022222220A0444,4022222220AAA044
1280 DATA 4000000000000044,44077777770F0444,44070707770F04C4,44070707070A0C44
1290 DATA 4C077777070F044C,4C077777070F04C4,4400000000000444,444444C44C444444
1300 'DEPAAT
1310 DATA 000000000000044C,0777777777770000,07777777777770FF0,07007007007702F0
1320 DATA 077777777770F20,0700700700770F20,077777777777702F0,0700700700770FF0
1330 DATA 077777777777702F0,0700700700770F20,07777777777770FF0,0700000700770000
1340 DATA 0706660777770444,0706660700770C44,070666077777044C,00000000000004C4
1350 'MANSYON
1360 DATA 4000000000000004,4077777777777704,4077777777777704,4070070077007704
1370 DATA 4070070077007704,4077777777777704,4070070077007704,4070070077007704
1380 DATA 4077777777777704,4070070077007704,4070070077007704,4077777777777704
1390 DATA 4070070077000704,4070070077000704,4077777777000704,4000000000000004
1400 'KI
1410 DATA 4440044444400444,440CC044440CC044,440CC044440CC044,40CCCC0440CCCC04
1420 DATA 40CCCC0440C6CC04,0CCC6CC00CCCCCC0,0CCCCCC00CC6CCC0,0CCCCCC00CCCCCC0
1430 DATA 0CC6CCC00CCCCCC0,0CCCCCC00CCCCCC0,40CCCC0440CCCC04,400CA004400AC004
1440 DATA 440AA044440AA044,440AA044440AA044,440AA044440AA044,4000000440000004
1450 'APAAT
1460 DATA 4C40000000000444,4403333333333044,403333333333B04,03333333333333BB0
1470 DATA 0333333333333BB0,0333333333333BB0,0330000000000BB0,03077777777770B0
1480 DATA 0070070070070700,0770070070070770,4077777777777704,4070070070070704
1490 DATA 4070070070070704,4070077777777704,4000000000000004,444C444444C44444
1500 'GAKKOU
1510 DATA 4444000000004444,4444077777704444,4444077007704444,4444070770704444
1520 DATA 4444070770704444,0000077007700000,0777777777777770,0777777777777770
1530 DATA 0700770077007070,0700770077007070,0777777777777770,0777700000077770
1540 DATA 070070FFFF070070,070070FFFF070070,077770FFFF077770,0000000000000000
1550 'BYOUIN
1560 DATA 4444000000004444,4444077777704444,4444077227704444,4444072222704444
1570 DATA 4444072222704444,0000077227700000,0777777777777770,0777777777777770
1580 DATA 0700770077007070,0700770077007070,0777777777777770,0777700000070000
1590 DATA 0700705555070770,0700705555070770,0777705555070770,0000000000000000
1600 'SYOUBOUSYO
1610 DATA 0000000444444444,0777770444444444,0707070444444444,0707070444444444
1620 DATA 0707070444444444,0777770444444444,0777070000000000,0707777777777770
1630 DATA 0777777777777770,0700770000000000,0700770FFFFFFFF0,0777770222F222F0
1640 DATA 0770070252F252F0,0770070222F222F0,0777770020F020F0,0000000000000000
1650 'HUNSUI
1660 DATA 44C444C444444444,4C444444444444C4,4C44454444D4C444,4C445455DD4D4444
1670 DATA 44445445D44D4444,44444445D444C444,44444405D0444444,44440055DD004444
1680 DATA 44005000000D0044,40555077FF0DDD0C,400055O000DD0004,40770055DD00FF04
1690 DATA 4400770000FF0044,44440077FF0044C4,4444440000444C44,44444C444C4C4444
1700 'EKI
1710 DATA 444AA000004AA044,444A00777700A044,4440770000770044,AA070000000070AA
1720 DATA A07000000000070A,0070000000000700,0700000000000070,0700000000000070
1730 DATA 0700000000000070,0700000000000070,4070000000000704,A07000000000070A
1740 DATA AA070000000070AA,0000770000770000,444A00700700A044,444AA000004AA044
1750 'MISE
1760 DATA 4C444444C4444444,444C44444C444444,4C400000000004C4,444022662266044C
1770 DATA 4C40226622660444,4402226622666044,4400000000000044,44407777777704C4
1780 DATA 44C0000007000444,4440555507050444,4440555507050444,44405555070504C4
1790 DATA 44400000000004C4,444CC4444444444C,4C4C444444C4444,44444C444444C444
1800 'PONPU
1810 DATA C44C44C4C4C44C4C,C422222222222244,44288AA88AA88244,4C2AAAAAAAAAA27C
1820 DATA 44288AA88AA88274,C422222222222254,442AAAAAAAAAA257,4C28A8A8A8A8A2D5
1830 DATA 4428A7A8A878A25D,4C2A757AA757A255,442A5D5AA555A2D5,C42AD5DAA5D5A25D
1840 DATA 442A555A8D5D8255,C42A5D5A85558245,4422D5D225D52244,4C4C5554CD5D44C4
1850 'KEISATU
1860 DATA 444C4444C444444C,C44444C4444C444C,400000000000000C,4077777777777704
1870 DATA C070007000700004,4070507050705004,C070507050705000C,4070007000700004
1880 DATA 40777777777770C,4070000000000704,C070FFFFFFFF0704,4070F2FFFF2F0704
1890 DATA 4070777FF777070C,4070878FF8780704,C000000000000004,44C44C444C44C44C
1900 'HATUDENSYO
1910 DATA 44C8884488844C44,C44004C0044C444C,4000000000000004,400000000000000C
1920 DATA C0F00FF00FFFFF04,40F00FF00FFFFF04,C0F00FF00FFFFF04,40FFFFFFFFFFFF0C
1930 DATA 40FFFFFFFFFFFF04,400000000000000C,C088888888888804,40F000F00FF00F0C
1940 DATA 40F000F00FF00F04,C0F000FFFFFFFF0C,4000000000000004,4C44C444C4C44CC4
1950 'KAZI
2000 DATA 08888888A088A888,8F80AA08A88FA808,A8F8AA8FAA88AA8A,A888AAF8FAA8FA0A
2010 DATA A08AAA88FAA08AAA,AA8AAAAFFAA8FAAA,AA8AA2A8AAAF8AAA,AA0A22A0A2AAFAAA
2020 DATA AAAA22AAA22A0A2A,AA2222222266AAA2A,AA2262222662222A,A22666226662226A
2030 DATA A22666226662266A,A26666666666666A,A226677777777766A,AAA266777777662A
```

《リスト2》SIM COLONYのメイン・プログラム・リスト

```
1 'save "1:SIMCOL.GAM
1000 '----------[ 初期設定 ]--------------------------------------------
1010 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:SCREEN 3,0,0,1:CLS 2
1020 DIM E%(132,24):DEF SEG=VARPTR(E%(0,0),1):BLOAD "colony.chr",0:F=23:CX=2
1030 DEFINT L:WA=20'◀━ ここの値を変えてください。
1040 DIM LA(89,89,3),MO(F),TIA(F),TIB(F),LV(F),SDA(F),KO(F),EN(F),SDB(F),HA(F)
1050 DIM HB(F),CG$(F),S(F),BN(F),EC%(1000):AA=2000:BB=1:O=5000:KXX=4:KYY=2
1060 RESTORE 2480:FOR I=0 TO 22:READ CG$(I),MO(I),TIA(I),LV(I),SDA(I),SDB(I)
1070 READ KO(I),EN(I),TIB(I),HA(I),HB(I),S(I):NEXT:LINE(0,0)-(124,15),7,B
1080 LINE-(1,1),8,BF:LINE-(122,13),15,BF:GET(0,0)-(124,15),EC%:CLS 3:GOSUB *TIT
1090 '----------[ 初期画面 ]--------------------------------------------
1100 RESTORE 1120:PAINT(0,0),15:FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),8,BF
1110 LINE(A+2,B+2)-(C,D),7,B:LINE(A+2,B+2)-(C-1,D-1),0,BF:NEXT
1120 DATA 16,16,431,288,446,16,624,288,16,304,431,384,446,304,624,384
1130 FOR I=2 TO 16:READ A,Z$:LOCATE 60,I:PUT(464,I*16),E%(0,A):PRINT Z$:NEXT
1140 DATA 1 ,"整地----[    20]",0 ,"道路----[      5]",6 ,"線路----[    10]"
1150 DATA 3 ,"宅地----[    20]",4 ,"商業地--[     90]",5 ,"工業地--[    40]"
1160 DATA 14,"学校----[   500]",15,"病院----[  1000]",16,"消防署--[  3000]"
1170 DATA 21,"警察署--[  6000]",17,"噴水----[    100]",12,"植樹----[    20]"
1180 DATA 20,"ポンプ--[   100]",22,"発電所--[   300]",18,"記録----[     0]"
1190 LOCATE 58,20:PRINT"ＳＩＭ":LOCATE 64,21:PRINT"ＣＯＬＯＮＹ":LOCATE 58,22
1200 PRINT"BY  TAKASHI  IIDA":LOCATE 4,20:PRINT"所持金：":LOCATE 30,20
1210 PRINT"人口：":LOCATE 4,21:PRINT"残り電力：":LOCATE 30,21:PRINT"残り水："
1220 '----------[ Ｓ ＆ Ｌ ]--------------------------------------------
1230 LOCATE 4,22:INPUT"ロードしますか(Y/N)";L$:IF L$="Y" THEN 1240 ELSE 1300
1240 LOCATE 4,22:PRINT"ロード中                ":DEF SEG=VARPTR(LA(0,0,0),1)
1250 BLOAD "colony.da1",0:OPEN "colony.da2" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,DIX,DIY,SX
1260 INPUT#1,SY,ZI,ND,NS,SYOU,AA,BB,CC,O,SAI,KXX,KYY:CLOSE:GOSUB *MPP:GOSUB *HY:
GOTO *V
1270 *SAV:LOCATE 4,22:PRINT"セーブ中                ":DEF SEG=VARPTR(LA(0,0,0),1)
1280 BSAVE "colony.da1",0,&HFD20:OPEN "colony.da2" FOR OUTPUT AS #1
```

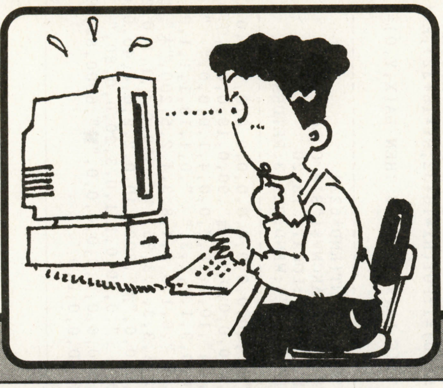
★ベーマガを弟と妹に見せたら，パソコンに興味を持ち出しました。ベーマガは心と心をつなぐ，かけ橋ですね。(島根県大原郡・福島真吾17才)……【影：ベーマガで深まる兄弟愛，なんとすばらしい。つぐ美：いいわね，なんか私もルンルン気分になっちゃった…。】

```
1290 WRITE #1,DIX,DIY,SX,SY,ZI,ND,NS,SYOU,AA,BB,CC,O,SAI,KXX,KYY:CLOSE:RETURN
1300 LOCATE 4,22:PRINT"しばらくお待ちください":FOR Y=0 TO 89:FOR X=0 TO 89
1310 LA(X,Y,0)=2:IF X>3 AND X<86 AND Y>3 AND Y<86 THEN LA(X,Y,0)=1
1320 NEXT:NEXT:LOCATE 4,22:PRINT STRING$(24," "):GOSUB *MPP:GOSUB *HY:GOTO 1410
1330 '----------[  表示  ]------------------------------------------------
1340 *MPP:IN$=INKEY$:SX=SX+QX:SY=SY+QY:FOR Y=0 TO 14:FOR X=0 TO 23
1350 IF UU=1 THEN IF LA(X+SX,Y+SY,0)=LA(X+SX-QX,Y+SY-QY,0) THEN 1370
1360 PUT(X*16+32,Y*16+32),E%(0,LA(X+SX,Y+SY,0)),PSET
1370 NEXT:NEXT:UU=1:RETURN
1380 *HY:COLOR 7:LOCATE 12,20:PRINT O:LOCATE 36,20:PRINT ZI:LOCATE 14,21
1390 PRINT ND:LOCATE 38,21:PRINT NS:RETURN
1400 '----------[ MENU ]---------------------------------------------------
1410 *V:FOR I=0 TO 13:READ BN(I):NEXT:GOTO 1440
1420 *CK:PUT(480,CX*16),EC%:RETURN
1430 DATA 1,0,6,3,4,5,14,15,16,21,17,12,20,22
1440 CC=CC+1:IF CC=32THEN CC=1:BB=BB+1:O=O+INT(ZI/2):IF BB=13 THEN BB=1:AA=AA+1
1450 IF CC=2 AND SAI=1 THEN SAI=0:GOSUB *KJ:GOTO 1470
1460 IF CC=2 AND SAI=0 AND ZI>2000 AND RND*12<1 THEN SAI=1
1470 LOCATE 5,17:PRINT AA;"年";BB;"月";CC;"日  ":FOR LO=0 TO WA*5
1480 GOSUB *MOZ:PUT(480,CX*16),EC%,PSET:KE$=INKEY$
1490 IF KE$="8" AND BV>0  THEN GOSUB *CK:CX=CX-1:BV=BV-1
1500 IF KE$="2" AND BV<14 THEN GOSUB *CK:CX=CX+1:BV=BV+1
1510 IF KE$="Z" AND BV=14 THEN GOSUB *SAV:KE$=INKEY$
1520 IF KE$="Z" THEN GOSUB *MAI ELSE RX=INT(RND*24):RY=INT(RND*14)
1530 QQ=LA(RX+SX,RY+SY,0):QA=LA(RX+SX,RY+SY,1):ER=LV(QQ)
1540 IF SAI=1 AND RND*(WA*(SYOU+1))<1 THEN ON QQ+1 GOSUB *D,*R,*R,*N,*N,*N,*D,*Q
,*N,*N,*N,*N,*N,*N,*N,*N,*N,*N,*N,*W,*N,*W,*KES
1550 IF RND*WA<1 THEN IF ND<0 OR NS<0 THEN ON QQ GOSUB *R,*R,*R,*R,*R,*R,*PC,*R,
*PB,*PB,*PB,*R,*PB,*R,*R,*R,*R,*R,*R,*R,*R,*R
1560 ON QQ GOSUB *R,*R,*T,*T,*K,*E,*R,*T,*T,*R,*R,*R,*T,*R,*R,*R,*R,*R,*T,*R,*R,
*R:NEXT LO:GOSUB *HY:GOTO 1440
1570 *R:RETURN
1580 *PU:PUT(RX*16+32,RY*16+32),E%(0,ER),PSET
1590 ZI=ZI+HA(ER):ND=ND-SDA(ER):NS=NS-SDA(ER)
1600 FOR Y=-(EN(ER)) TO EN(ER):FOR X=-(EN(ER)) TO EN(ER)
1610 LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,1)=LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,1)+TIA(ER):NEXT:NEXT:RETURN
1620 *T:IF S(ER)<QA AND ND>SDA(ER) AND NS>SDA(ER) AND KO(ER)=<LA(RX+SX,RY+SY,2)
AND LA(RX+SX,SY+RY,3)>0 AND RND*WA<1 THEN LA(RX+SX,RY+SY,0)=ER:GOSUB *PU:RETURN
ELSE IF RND*WA<1 THEN *AT ELSE RETURN
1630 *K:IF S(ER)<QA AND ND>SDA(ER) AND NS>SDA(ER) AND LA(RX+SX,SY+RY,3)>0 AND RN
D*WA<1 THEN 1640 ELSE IF RND*WA<1 THEN *AK ELSE RETURN
1640 LA(RX+SX,RY+SY,0)=ER:ND=ND-SDA(ER):NS=NS-SDA(ER)
1650 FOR Y=-4 TO 4:FOR X=-4 TO 4:LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,2)=LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,2)+1
1660 NEXT:NEXT:PUT(RX*16+32,RY*16+32),E%(0,7),PSET:RETURN
1670 *E:IF S(ER)<QA AND (RND*(WA*2))=1 THEN 1680 ELSE RETURN
1680 FOR Y=-3 TO 3:FOR X=-3 TO 3:LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,1)=LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,1)+20
1690 LA(RX+SX,RY+SY,0)=18:RETURN
1700 *AT:IF S(QQ)>QA OR KO(QQ)>LA(RX+SX,RY+SY,2) OR LA(RX+SX,RY+SY,3)<1 THEN GOS
UB *PB:RETURN ELSE RETURN
1710 *PB:FOR Y=-(EN(QQ)) TO EN(QQ):FOR X=-(EN(QQ)) TO EN(QQ)
1720 LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,1)=LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,1)-TIB(QQ):NEXT:NEXT
1730 ZI=ZI-HB(QQ):ND=ND+SDB(QQ):NS=NS+SDB(QQ):GOSUB *PD:RETURN
1740 *PD:PUT(RX*16+32,RY*16+32),E%(0,1),PSET:LA(RX+SX,RY+SY,0)=1:RETURN
1750 *AK:IF S(QQ)>QA OR LA(RX+SX,RY+SY,3)<1 THEN GOSUB *PC:RETURN ELSE RETURN
1760 *PC:ND=ND+SDB(QQ):NS=NS+SDB(QQ):FOR Y=-4 TO 4:FOR X=-4 TO 4
1770 LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,2)=LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,2)-1:NEXT:NEXT:GOSUB *PD:RETURN
1780 '----------[  配置  ]----------------------------------------------
1790 *MAI:LK=BN(BV)
1800 IN$=INKEY$:LOCATE KXX,KYY:COLOR CCC:PRINT CG$(LK):QX=0:QY=0
1810 LOOP=LOOP+1:IF LOOP=WA*12 THEN LOOP=0:IF CCC=7 THEN CCC=0 ELSE CCC=7
1820 IF IN$="6" THEN KXX=KXX+2:DIX=DIX+1:LOCATE KXX-2,KYY:PRINT "  "
1830 IF          KXX=52 AND SX<66 THEN QX=+1:QY=0:KXX=KXX-2:GOSUB *MPP
1840 IF          KXX=52 THEN DIX=DIX-1:KXX=KXX-2
1850 IF IN$="4" THEN KXX=KXX-2:DIX=DIX-1:LOCATE KXX+2,KYY:PRINT "  "
1860 IF          KXX<4  AND SX>0  THEN QX=-1:QY=0:KXX=KXX+2:GOSUB *MPP
1870 IF          KXX<4  THEN DIX=DIX+1:KXX=KXX+2
1880 IF IN$="2" THEN KYY=KYY+1:DIY=DIY+1:LOCATE KXX,KYY-1:PRINT "  "
1890 IF          KYY>16 AND SY<75 THEN QY=+1:QX=0:KYY=KYY-1:GOSUB *MPP
1900 IF          KYY>16 THEN DIY=DIY-1:KYY=KYY-1
1910 IF IN$="8" THEN KYY=KYY-1:DIY=DIY-1:LOCATE KXX,KYY+1:PRINT "  "
1920 IF          KYY<2  AND SY>0  THEN QY=-1:QX=0:KYY=KYY+1:GOSUB *MPP
1930 IF          KYY<2  THEN DIY=DIY+1:KYY=KYY+1
1940 IF IN$="Z" THEN 1960
1950 IF IN$="X" THEN RETURN ELSE DDD=CCC:GOSUB *HY:GOSUB *MOZ:CCC=DDD:GOTO 1800
1960 IF MO(LK)>O THEN *NM ELSE IF LA(DIX,DIY,0)<>1 AND LK<>1 THEN 1800
1970 ON LK+1 GOSUB *M,*S,,*Y,*Y,*Y,*M,,,,,*U,,*U,*U,*U,*U,,,*P,*U,*H:GOTO 1800
1980 *PA:PUT(KXX*8,KYY*16),E%(0,LA(DIX,DIY,0)),PSET:O=O-MO(LK):RETURN
1990 *M:FOR Y=-(EN(LK)) TO EN(LK):FOR X=-(EN(LK)) TO EN(LK)
2000 LA(DIX+X,DIY+Y,3)=LA(DIX+X,DIY+Y,3)+1:NEXT:NEXT:LA(DIX,DIY,0)=LK:GOSUB *PA:
RETURN
2010 *Y:LA(DIX,DIY,0)=LK:GOSUB *PA:RETURN
2020 *U:FOR Y=-(EN(LK)) TO EN(LK):FOR X=-(EN(LK)) TO EN(LK)
2030 LA(DIX+X,DIY+Y,1)=LA(DIX+X,DIY+Y,1)+TIA(LK):NEXT:NEXT
2040 IF LK=16 THEN SYOU=SYOU+1
2050 NS=NS-SDA(LK):ND=ND-SDA(LK):LA(DIX,DIY,0)=LK:GOSUB *PA:RETURN
2060 *P:LA(DIX,DIY,0)=20:NS=NS+80:GOSUB *PA:RETURN
2070 *H:LA(DIX,DIY,0)=22:ND=ND+90:GOSUB *PA:RETURN
2080 *S:EE=LA(DIX,DIY,0):IF EE=0 OR EE=6 THEN *B ELSE IF EE=7 THEN *I
2090 IF EE=20 THEN *PP ELSE IF EE=22 THEN *HH ELSE *A
2100 *A:EE=LA(DIX,DIY,0):FOR Y=-(EN(EE)) TO EN(EE):FOR X=-(EN(EE)) TO EN(EE)
2110 LA(DIX+X,DIY+Y,1)=LA(DIX+X,DIY+Y,1)-TIB(EE):NEXT:NEXT:ZI=ZI-HB(EE)
2120 ND=ND+SDB(EE):NS=NS+SDB(EE):GOSUB *WW:RETURN
2130 *B:EE=LA(DIX,DIY,0):FOR Y=-(EN(EE)) TO EN(EE):FOR X=-(EN(EE)) TO EN(EE)
2140 LA(DIX+X,DIY+Y,3)=LA(DIX+X,DIY+Y,3)-1:NEXT:NEXT:GOSUB *WW:RETURN
2150 *WW:PUT(KXX*8,KYY*16),E%(0,1),PSET:LA(DIX,DIY,0)=1:O=O-20:RETURN
2160 *I:FOR Y=-4 TO 4:FOR X=-4 TO 4:LA(DIX+X,DIY+Y,2)=LA(DIX+X,DIY+Y,2)-1
2170 NEXT:NEXT:EE=LA(DIX,DIY,0):ND=ND+SDB(EE):NS=NS+SDB(EE):GOSUB *WW:RETURN
2180 *PP:NS=NS-80:GOSUB *WW:RETURN
2190 *HH:ND=ND-90:GOSUB *WW:RETURN
2200 '----------[  表示  ]------------------------------------------------
2210 *MOZ:COLOR 7:LOCATE 30,17:PRINT"X=";DIX;" Y=";DIY:DDD=CCC
2220 IF SAI=1 THEN *KZ ELSE IF ND<5 THEN *DE ELSE IF NS<5 THEN *SU
2230 *NA:LOCATE 4,22:PRINT"                ":CCC=DDD:RETURN
2240 *DE:LOCATE 4,22:PRINT"発電所が必要です":CCC=DDD:RETURN
2250 *SU:LOCATE 4,22:PRINT"ポンプが必要です":CCC=DDD:RETURN
2260 *KZ:LOCATE 4,22:PRINT"火事が発生した  ":          RETURN
2270 *KJ:LOCATE 4,22:PRINT"雨で火が消えた  ":GOTO *KAZI
2280 *NM:LOCATE 4,22:PRINT"資金が足りません":WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 1800
2290 '----------[ 火事処理 ]----------------------------------------------
2300 *KAP:PUT(RX*16+32,RY*16+32),E%(0,23),PSET:LA(RX+SX,RY+SY,0)=23:RETURN
2310 *D:GOSUB *KAP:FOR Y=-(EN(QQ)) TO EN(QQ):FOR X=-(EN(QQ)) TO (EN(QQ))
2320 LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,3)=LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,3)-1:NEXT:NEXT:RETURN
2330 *N:GOSUB *KAP:FOR Y=-(EN(QQ)) TO EN(QQ):FOR X=-(EN(QQ)) TO (EN(QQ))
2340 LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,1)=LA(RX+SX+X,RY+SY+Y,1)-TIB(QQ):NEXT:NEXT
2350 ND=ND+SDB(QQ):NS=NS+SDB(QQ):ZI=ZI-HB(QQ):RETURN
2360 *Q:FOR Y=-4 TO 4:FOR X=-4 TO 4:LA(DIX+X,DIY+Y,2)=LA(DIX+X,DIY+Y,2)-1
2370 NEXT:NEXT:GOSUB *KAP:ND=ND+SDB(QQ):NS=NS+SDB(QQ):RETURN
2380 *W:GOSUB *KAP:IF QQ=20 THEN NS=NS-80:RETURN ELSE ND=ND-90:RETURN
2390 *KES:IF SYOU>0 THEN LA(RX+SX,RY+SY,0)=1:PUT(RX*16+32,RY*16+32),E%(0,1):RETU
RN ELSE RETURN
2400 *KAZI:FOR Y=0 TO 89:FOR X=0 TO 89:IF LA(X,Y,0)=23 THEN LA(X,Y,0)=1
2410 NEXT:NEXT:UU=0:GOSUB *MPP:RETURN
2420 '----------[ タイトル ]---------------------------------------------
2430 *TIT:WHILE INKEY$="":RR=INT(RND*16):RX=INT(RND*623)
2440 PSET(RX,0),RR:ROLL -5:LOCATE 30,9:PRINT AKCNV$("SIM COLONY")
2450 LOCATE 29,15:PRINT AKCNV$("HIT ANY KEY"):LOCATE 15,20
2460 PRINT AKCNV$("PROGRAMED BY TAKASHI IIDA"):WEND:CLS 3:RETURN
2470 '----------[ DATA ]-------------------------------------------------
2480 DATA "道",5,1,0,0,0,3,1,0,0,0,"整",20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,"海",0,0,0,0,0
2490 DATA 0,0,0,0,0,0,"宅",20,0,8,0,0,0,0,0,0,0,"商",90,0,19,0,0,0,0,0,0,0,0
2500 DATA "工",40,0,7,0,0,0,0,0,0,0,"線",10,1,18,0,0,0,4,1,0,0,0," ",0,1,0,1
2510 DATA 1,1,4,1,0,0,3," ",0,1,9,0,0,0,3,1,1,1,3," ",0,1,13,1,1,1,3,2,1,2,20
2520 DATA " ",0,9,0,1,1,1,4,11,0,0,67," ",0,1,0,2,4,8,3,4,2,5,200,"木",20,1,0,0
2530 DATA 0,0,2,1,0,0,0," ",0,1,11,1,2,6,3,3,1,3,85,"学",500,9,0,1,1,0,2,9,0,0
2540 DATA 0,"病",1000,20,0,2,2,0,3,20,0,0,0,"消",3000,40,0,2,2,0,4,40,0,0,0
2550 DATA "噴",100,2,0,1,1,0,3,2,0,0,0," ",0,20,0,1,1,0,3,20,0,0,80," ",0,2
2560 DATA 10,0,0,0,4,2,0,0,6,"ポ",100,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,"警",6000,80,0,1,1,0
2570 DATA 4,80,0,0,0,"発",300,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

■JRA-VANよるハイテク競馬予想ができる通信ソフト付き！【'94新JRA-VAN通信スターターブック】三九〇〇円

★それにしても、82ページのBMバックナンバーの文は、毎月変ですね！編さん、校正してるの!?（大阪府吹田市・**松田隆太郎17才**）……
【**編**：もちろん、ベーマガに載せるページはすべて校正していますよ。だから、月末はもう大変。**つぐ美**：編さん、しっかりしてよ～。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



マシン語入力エディタだ!

マシン語入力プログラムVer 3.0

川口　周平

はじめに

DOS-BASICでも手軽にマシン語が入力できれば，と思い作ってみました。初投稿です。

内　容

16進数を使ってマシン語を入力していくというものです。いろいろと便利なコマンドもつけてあります。

使いかた

まずRUNさせると〔セグメント：オフセット〕(セグメントは水色，オフセットは黄色）で表示されます。この状態がコマンド入力待ちの状態です。ここでそのまま２ケタの16進数（１バイト分×複数可）を打ち込んでリターン・キーを押すと，オフセット・アドレスから順番にメモリにセットされていきます。また，この状態でコマンドを入力すれば，そのコマンドを実行することができます（くわしくは**第２表**参照)。

使うにあたっての注意ですが，アドレスは必ず４ケタで入力してください。４ケタに満たないときは，頭に「0」をつけてください（例 60は0060のように入力してください)。またマシン語のプログラムをセーブ／ロードすることができますが，そのとき，拡張子を省略すると（*.BIN）となります。

プログラムはALL BASICなのでそのまま打ち込んでください。

改造のアドバイス

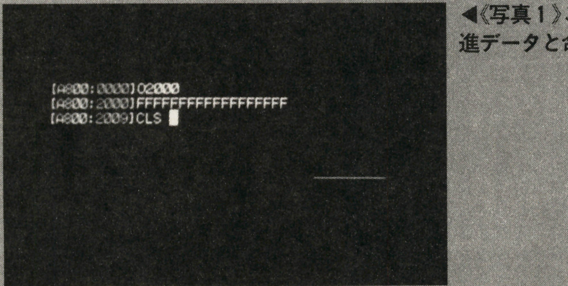
セグメントの初期値は，GVRAMのブルー面にあわせてありますが，嫌なときは1110行のDEFAULTの値を変えてください。また，セグメントE000（輝度用のVRAM）も使えるようにしてありますが，困るときは1090行のCOLOR文で調整してください。それから，自分で新しいコマンドを作って追加してみるのもいいかと思います。

作ったときの苦労

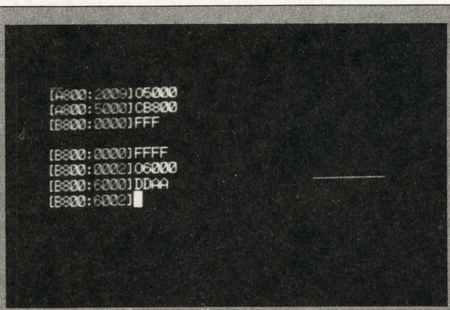
わかりやすくするために，かなり具体

《第１表》変数表

DEFAULT	スタート時のセグメント・アドレス
SEGMENT	セグメント
OFSET	オフセット
MC$	入力された文字列
L$	MC$の左から1文字
L	MC$の文字列の長さ&ループ
LR$	MC$の左から1文字以降（２文字目から右）
FILENAME$	セーブ／ロードするときのファイル名
I	ループ用
C	アドレスの表示色
E	入力ミスチェック・フラグ
X, X$	入力された文字列を調べる
S$, L$, T$, M$	アドレスの０表示用
A	アドレスの表示色フラグ
DUMPSTART	ダンプするときのスタート・アドレス
DUMPEND	ダンプのエンド・アドレス
DUMPFLAG	ダンプ時の表示用フラグ
NEWLINE	ダンプ時の表示用フラグ
GOSTART	ゴーするときのスタート・フラグ
GOFLAG	ゴーのしかた（0…DEF GO：1…Gxxxx)
OKGO$	ゴーするかどうか
MOVESTART	ムーブのスタート・アドレス
MOVEEND	ムーブのエンド・アドレス
MOVEPOINT	コピー先のアドレス
MOVEMEM( )	メモリの内容を一時的に保存する配列
ZEROSTART	０をセットするスタート・アドレス
ZEROEND	０をセットするのを終了するアドレス
SAVESTART	セーブするときのスタート・アドレスの控え
SAVEEND	セーブするときのエンド・アドレス
SAVEFLAG	セーブのしかた（0…DEF SAVE：1…Sxxxx)
SAPOINT	セーブするときの最終的なスタート・アドレス
LOSET	ロードするときのスタート・アドレスの控え
LOFLAG	ロードのしかた（0…DEF LOAD：1…Lxxxx)
LOPOINT	ロードするときの最終的なスタート・アドレス



◀《写真１》このように16進データと命令を入力



▶《写真２》セグメントの移動も楽々できるぞ

■国内唯一最大のパソコン通信BBS電話帳【95年秋号】二八〇〇円
プロ通信ネット情報満載！通信ユーザー必携！！【パソコン／ワー

★おいおいCD-ROMのハガキのほうは切手いらずなのに，本誌のほうは切手がいるってぇのは，どうゆーことだい？（東京都・**佐藤りゅうじ** 22才）……【**影**：それはね，どうしてでしょう，編さん？**編**：えっ，そんなこと私に聞かれましても…。**影**：ブツブツ…まったくもう…。】

的な変数名をつけてみました。また，配列もあえて使うのを控えました。その分すこしリストが長いとは思いますが，改造はしやすいと思います。

最後に

マシン語の暴走にはくれぐれも気をつけてください。ベーマガを定期購読にしました。便利です。それではまた。

●参考にした本

・はじめて読むマシン語（村瀬康治著／アスキーブックス）

CHECKER FLAG

Dr.D：ふむ。マシン語入力用エディタかDisk Basicのモニタモードと同じような動作をするプログラムじゃな。

編：だけどこれだけでまともにマシン語のプログラムを組めるでしょうか？

Dr.D：うーむ，そのへんはむずかしいところじゃなぁ。現在の値を表示したり，他にもいろんな機能をつけて改良してみてくれたまえ。

《第２表》命令表

コマンド	使いかた	注［＊＊＊＊：＊＊＊＊］＝セグメント・アドレスとオフセット・アドレス
(なし)	xx〜yy	xx(H)〜yy(H)をオフセット・アドレスに順番にセット 例）B401B005を［＊＊＊＊：＊＊＊＊］からセット ［＊＊＊＊：＊＊＊＊］B401B005［return］
C	Cxxxx	xxxx(H)にセグメントを変更 例）GVRAMのグリーンにセグメントを変更 グリーン面＝B800(H) ［＊＊＊＊：＊＊＊＊］CB800［return］
O	Oxxxx	xxxx(H)にオフセットを変更 以下使いかたはCコマンドを参照
D	Dxxxx, yyyy	xxxx(H)〜yyyy(H)の内容表示（ダンプ） アドレスは必ずカンマで区切る(M, P, S, Lコマンドも)
G	Gxxxx	xxxx(H)からマシン語プログラムをゴー，IRET命令(CF)でBASICに復帰，NOP命令では×(暴走します。必ずIRETで)
M	Mxxxx, yyyy, zzzz	オフセットxxxx(H)〜yyyy(H)のメモリの内容をzzzz(H)を転送先アドレスとしてコピー
P	Pxxxx, yyyy, zzzz	オフセットxxxx(H)〜yyyy(H)のメモリの内容をzzzz(H)を転送先アドレスとしてコピー。コピー元のメモリには0がセットされる
S	Sxxxx, yyyy	オフセットxxxx(H)〜yyyy(H)をセーブ
L	Lxxxx	オフセットxxxx(H)からマシン語プログラムをロード
CLS	CLS	テキスト画面をクリア 例）［＊＊＊＊：＊＊＊＊］CLS［return］ 以下入力方法はCLS参照
CLS 3	CLS 3	テキスト画面&GVRAMをクリア
DEF CLS	DEF CLS	テキスト画面をクリアしオフセットを０にもどす
DEF CLS 3	DEF CLS 3	テキスト&GVRAMをクリア。オフセットを０にもどす
DEF GO	DEF GO	現在のセグメントのオフセット０からゴー
DEF SAVE	DEF SAVE	現在のセグメントのオフセット０から一番最後に入力したオフセットまでをセーブ
DEF LOAD	DEF LOAD	現在のセグメントのオフセット０からマシン語プログラムをロード
SEGPTR	SEGPTR	マシン語領域のセグメントに変更
END	END	マシン語入力プログラムを終わる

PC-9801シリーズ

マシン語入力プログラムVer.3.0のプログラム・リスト

```
1000 '------------------------------------------------
1010 '
1020 '
1030 '          マシン語入力　プログラム　Ver 3.0
1040 '
1050 '          （C）川口周平　/　1996.01.01
1060 '
1070 '
1080 '------------------------------------------------
1090 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLEAR &H500:COLOR ,,,,2
1100 CLS 3:         ON STOP GOSUB *FINAL: STOP ON:  ON ERROR GOTO *ER
1110 DEFAULT=&HA800:DEF SEG=DEFAULT :SEGMENT=DEFAULT: DUMPFLAG=0: DEFDBL O
1120 DIM MOVEMEM(256)
1130 *MAIN 'メイン－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
1140      GOSUB *ADDLESS
1150 LINE INPUT MC$
1160      GOSUB *COMMAND
1170      GOSUB *CHECK
1180 GOTO *MAIN
1190 *ADDLESS'アドレス表示［セグメント：オフセット］－－－－－－－－－－
1200 S$=HEX$(SEGMENT):                     C=6
1210 IF DUMPFLAG   THEN L$=HEX$(L): ELSE GOTO 1230
1220 A=((L-DUMPSTART) MOD 16): IF A=0 AND NEWLINE THEN PRINT
1230 IF DUMPFLAG=0 THEN L$=HEX$(OFSET):          C=5
1240 PRINT "[";: COLOR C
1250    GOSUB *ZEROSET
1260 IF DUMPFLAG=0 THEN PRINT USING "@";T$;: COLOR 7:PRINT ":";:C=6 ELSE C=4
1270 IF         A=0 THEN C=6
1280 COLOR C:          PRINT USING "@";M$;: COLOR 7
1290 PRINT "]";
1300 RETURN
1310 *CHECK'ちゃんと入力されたか－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
1320 COLOR 2 :E=0
1330 IF LEN(MC$) MOD 2=1 THEN PRINT "文字が足りません.": COLOR 7: E=1:GOTO 1410
1340 FOR I=1 TO LEN(MC$)
1350     X$=(MID$(MC$,I,1)): X=VAL("&h"+X$)
1360     IF X=0 AND X$<>"0" THEN PRINT "１６進数ではありません.";:E=1 ELSE 1400
1370     COLOR 7: PRINT "[";: COLOR 5: PRINT USING " ###";I;: COLOR 7
1380     PRINT " :";: COLOR 5: PRINT USING " @ ";X$;: COLOR 7: PRINT "]"
1390     COLOR 2
1400 NEXT I
1410 COLOR 7
1420 IF E=0 THEN GOSUB *MEMORYSET ELSE BEEP:E=0
1430 RETURN
1440 *COMMAND'コマンド入力－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－
1450     L$=LEFT$(MC$,1): L=LEN(MC$): LR$=MID$(MC$,2)
1460 '
1470     IF MC$="CLS"       THEN CLS                        : RETURN *MAIN
1480     IF MC$="CLS 3"     THEN CLS 3                      : RETURN *MAIN
1490     IF MC$="DEF CLS"   THEN CLS:   OFSET=0             : RETURN *MAIN
1500     IF MC$="DEF CLS 3"THEN CLS 3: OFSET=0              : RETURN *MAIN
1510     IF MC$="SEGPTR"    THEN GOSUB *PARTITION           : RETURN *MAIN
1520     IF MC$="DEF GO"    THEN GOSUB *SEGSTART            : RETURN *MAIN
1530     IF MC$="DEF SAVE"  THEN   SAVESTART=0: SAVEEND=OFSET-1-(OFSET=0):
                               GOSUB *SEGSAVE             : RETURN *MAIN
1540     IF MC$="DEF LOAD" THEN GOSUB *SEGLOAD              : RETURN *MAIN
1550     IF MC$="END"       THEN GOTO   *FINAL
1560 '
1570 IF ((L$="C" OR L$="G" OR L$="L" OR L$="O") AND  L = 5) OR
        ((L$="D" OR L$="S" OR L$="Z") AND L=10)          OR
        ((L$="M" OR L$="P") AND L=15)              THEN 1590 ELSE RETURN
1580 '
1590 IF  (L$="D" OR L$="M" OR L$="P" OR L$="Z")
                                 AND MID$(MC$, 6,1)<>","  THEN RETURN
1600 IF (L$="M" OR L$="P")       AND MID$(MC$,11,1)<>","  THEN RETURN
1610 '
1620 FOR I=2 TO LEN(MC$)
1630     X$=(MID$(MC$,I,1)): X=VAL("&h"+X$)
1640     IF X=0 AND X$<>"0" AND X$<>"," THEN E=1
1650 NEXT I
```

■FAXを利用した家族全員で利用できる生活情報を満載した情報誌【FAX通信ユーザーズガイドVol.1】七八〇円

★パソ通はじめて１か月。とうとうきた恐怖の電話料金請求。その額は…。うわーっ！前月の約10倍とだけいっておこう!!（神奈川県横浜市・市川健太郎21才）……【編：10倍…。すごいですね。お金が足りなくて，パソコンを売ってしまうなんてことはないでしょうね？】

■X68K最盛期を記念する「芸術祭」入賞作品を満載したFD付き【ザ・ワールド・オブ・X68000】四八〇〇円■【ザ・ワールド・オブ・X68000 II】四九〇〇円

```
1660 IF E THEN PRINT USING "アドレスが違います.    [ @ ]";LR$ ELSE GOTO 1690
1670    BEEP:E=0:RETURN 1180
1680 '────────────────────────────────
1690 LR$=MID$(MC$,2)
1700    IF L$="C" THEN OFSET=0: GOSUB *CHNGE
1710    IF L$="O" THEN          GOSUB *OFCHN
1720    IF L$="D" THEN          GOSUB *DUMP
1730    IF L$="G" THEN          GOSUB *GO
1740    IF L$="M" OR  L$="P" THEN GOSUB *MOVE
1750    IF L$="Z" THEN          GOSUB *ZERO
1760    IF L$="S" THEN          GOSUB *SSAVE
1770    IF L$="L" THEN          GOSUB *LLOAD
1780 RETURN *MAIN
1790 *CHNGE'チェンジコマンド(セグメントを変更)─────────────
1800 SEGMENT=VAL("&h"+RIGHT$(MC$,4))
1810    DEF SEG=SEGMENT
1820    RETURN
1830 *OFCHN'オフセットを変更──────────────────────
1840    OFSET=VAL("&h"+RIGHT$(MC$,4))
1850 RETURN
1860 *DUMP 'ダンプコマンド──────────────────────
1870    DUMPFLAG=1
1880 DUMPSTART=VAL("&h"+LEFT$ (LR$,4))
1890 DUMPEND   =VAL("&h"+RIGHT$(LR$,4))
1900    IF DUMPSTART>DUMPEND THEN SWAP DUMPSTART,DUMPEND
1910    NEWLINE=0
1920 FOR L=DUMPSTART TO DUMPEND STEP 1
1930    GOSUB *ADDLESS: NEWLINE=1
1940    MPEEK=PEEK(L): MPEEK$=HEX$(MPEEK)
1950    IF LEN(MPEEK$)=1 THEN MPEEK$="0"+MPEEK$
1960 PRINT USING "@";MPEEK$;
1970 NEXT L : PRINT
1980    DUMPFLAG=0: RETURN
1990 *GO 'ゴーコマンド───────────────────────
2000    GOFLAG=1          : GOSET=VAL("&h"+RIGHT$(MC$,4))
2010 *SEGSTART '現在のセグメントのオフセット0からスタート(DEF GO)────
2020    IF GOFLAG THEN GOPOINT=GOSET   ELSE GOPOINT=0
2030          L$=HEX$(GOPOINT): GOSUB *ZEROSET
2040    COLOR 2:PRINT USING "[Go point @]"    ;M$
2050    COLOR 6:PRINT "(Y,N)";: COLOR 7: LINE INPUT OKGO$
2060    IF OKGO$="N" OR OKGO$="" THEN RETURN
2070                       CALL GOPOINT
2080 COLOR 6: PRINT "BASICに復帰しました.": COLOR 7 : BEEP : GOFLAG=0
2090 RETURN
2100 *MOVE 'ムーブコマンド──────────────────────
2110 MOVESTART=VAL("&h"+LEFT$ (LR$,4))
2120 MOVEEND   =VAL("&h"+MID$(LR$,6,4))
2130 MOVEPOINT=VAL("&h"+RIGHT$(LR$,4))
2140    IF MOVESTART>MOVEEND THEN SWAP MOVESTART,MOVEEND
2150    FOR I=MOVESTART TO MOVEEND
2160          MOVEMEM(I)=PEEK(I): IF L$="P" THEN POKE I,0
2170    NEXT I
2180    FOR I=MOVEPOINT TO MOVEPOINT+(MOVEEND-MOVESTART)
2190          POKE I,MOVEMEM(I-MOVEPOINT)
2200    NEXT I
2210 RETURN
2220 *ZERO '指定された範囲をゼロにする─────────────────
2230 ZEROSTART=VAL("&h"+LEFT$ (LR$,4))
2240 ZEROEND   =VAL("&h"+RIGHT$(LR$,4))
2250    IF ZEROSTART>ZEROEND THEN SWAP ZEROSTART,ZEROEND
2260    FOR I=ZEROSTART TO ZEROEND
2270          POKE I,0
2280    NEXT I
2290 RETURN
2300 *MEMORYSET'メモリーにPOKE────────────────────
2310 FOR I=1 TO LEN(MC$) STEP 2
2320    MPOKE=VAL("&h"+MID$(MC$,I,2))
2330          POKE (I¥2)+OFSET,MPOKE
2340 NEXT I: OFSET=OFSET+(((I-2)¥2)+1)
2350 RETURN
2360 *PARTITION'マシン語に割り当てられたメモリーを使う──────────
2370 OFSET=0
2380    SEGMENT=SEGPTR(2): DEF SEG=SEGMENT
2390 RETURN
2400 *SSAVE'マシン語をセーブ──────────────────────
2410 SAFLAG=1                : SAVESTART=VAL("&h"+LEFT$ (LR$,4))
2420                           SAVEEND  =VAL("&h"+RIGHT$(LR$,4))
2430 *SEGSAVE
2440 '現在のセグメントのオフセット0から一番最後に入力したオフセットまでセーブ(DEF SAVE)───
2450    IF SAVESTART>SAVEEND THEN SWAP SAVESTART,SAVEEND
2460    IF SAFLAG THEN SAPOINT=SAVESTART ELSE SAPOINT=0
2470       S$=HEX$(SAVESTART): L$=HEX$(SAVEEND): GOSUB *ZEROSET
2480    COLOR 4:PRINT USING "[Save zone @,@]";T$,M$
2490    COLOR 6:PRINT "[File name]";: COLOR 7: LINE INPUT FILENAME$
2500    IF FILENAME$="" THEN RETURN
2510    IF INSTR(FILENAME$,".")=0 THEN  FILENAME$=FILENAME$+".BIN"
2520    DEF SEG=SEGMENT: BSAVE FILENAME$,SAPOINT,SAVEEND-SAPOINT+1
2530    COLOR 6:PRINT "セーブ完了.": COLOR 7        : BEEP : SAFLAG=0
2540 RETURN
2550 *LLOAD'マシン語をロード──────────────────────
2560  LOFLAG=1               : LOSET     =VAL("&h"+RIGHT$(MC$,4))
2570 *SEGLOAD'現在のセグメントのオフセット0からロード(DEF LOAD)────
2580    IF LOFLAG THEN LOPOINT=LOSET     ELSE LOPOINT=0
2590          L$=HEX$(LOPOINT): GOSUB *ZEROSET
2600    COLOR 4:PRINT USING "[Load start @]" ;M$
2610    COLOR 6:PRINT "[File name]";:COLOR 7:LINE INPUT FILENAME$
2620    IF FILENAME$="" THEN RETURN
2630    IF INSTR(FILENAME$,".")=0 THEN FILENAME$=FILENAME$+".BIN"
2640    DEF SEG=SEGMENT: BLOAD FILENAME$,LOPOINT
2650    COLOR 6:PRINT "ロード完了.": COLOR 7          : BEEP : LOFLAG=0
2660 RETURN
2670 *FINAL'終わり───────────────────────────
2680 ON ERROR GOTO 0: CONSOLE 0,24,1,1: CLS 3
2690    COLOR 6:PRINT "マシン語入力プログラム  終了."     : BEEP : COLOR 7
2700 END
2710 *ZEROSET'スペースを0で埋める─────────────────────
2720 T$="":M$=""
2730    FOR I=1 TO 4-LEN(S$)
2740          T$=T$+"0": NEXT I: T$=T$+S$
2750    FOR I=1 TO 4-LEN(L$)
2760          M$=M$+"0": NEXT I: M$=M$+L$
2770 RETURN
2780 *ER'エラー処理──────────────────────────
2790 COLOR 2
2800  IF ERR=53 THEN PRINT "ファイルが見つかりません."  :COLOR 7:RESUME *MAIN
2810  IF ERR=56 THEN PRINT "ファイル名が良くありません.":COLOR 7:RESUME *MAIN
2820  IF ERR=61 THEN PRINT "ファイルが書き込み禁止です.":COLOR 7:RESUME *MAIN
2830  IF ERR=62 THEN PRINT "ディスクが入っていません."  :COLOR 7:RESUME *MAIN
2840 COLOR 7:ON ERROR GOTO 0:END
2850 '──────┬──────────┬─────────────────────
2860 'コマンド │使い方 x,y,z=(H)│説明
2870 '──────┼──────────┼─────────────────────
2880 ' (なし)  │xx ‥ yy[return]│ xx(H) ‥ yy(H)をオフセットアドレスに順番にセット
2890 '    C    │Cxxxx          │ xxxx(H) にセグメントに変更
2900 '    O    │Oxxxx          │ オフセット xxxx(H) に変更
2910 '    D    │Dxxxx,yyyy     │ オフセット xxxx(H) から yyyy(H) の内容表示
2920 '    G    │Gxxxx          │ オフセット xxxx(H) からマシン語をスタート.IRET 命令(CF)
2930 '         │               │ がセットされているオフセットで終了しBASICに戻る
2940 '    M    │Mxxxx,yyyy,zzzz│ オフセット xxxx(H) から yyyy(H) の内容を zzzz(H)
2950 '         │               │ よりコピー
2960 '    P    │Pxxxx,yyyy,zzzz│ オフセット xxxx(H) から yyyy(H) の内容を0に戻し
2970 '         │               │ よりコピー(カット&ペーストに似ている)
2980 ' CLS     │CLS            │テキスト画面をクリアー
2990 ' CLS 3   │CLS 3          │テキスト画面 & GVRAMをクリアー
3000 'DEF CLS  │DEF CLS        │ 現在のセグメントのオフセット0に戻しテキスト画面をクリアー
3010 'DEF CLS3 │DEF CLS 3      │ 現在のセグメントのオフセット0に戻しテキスト & GVRAMをクリアー
3020 'SEGPTR   │SEGPTR         │ マシン語領域のセグメントに変更
3030 'DEF GO   │DEF GO         │ 現在のセグメントのオフセット0からマシン語プログラムをスタート
3040 'DEF SAVE │DEF SAVE       │ 現在のセグメントのオフセット0から一番最後に入力した
3050 '         │               │ 所までをセーブ
3060 '    S    │Sxxxx,yyyy     │ オフセット xxxx(H) から yyyy(H) をセーブ
3070 'DEF LOAD │               │ 現在のセグメントのオフセット0からマシン語プログラムをロード
3080 '    L    │Lxxxx          │ オフセット xxxx(H) からマシン語プログラムをロード
3090 ' END     │END            │ マシン語入力プログラムを終わる
3100 '──────┴──────────┴─────────────────────
```


★'84年10月から読んでますが，まだ同じ人たちでやっているとは驚きます。フルフォスでビックリしていたのに今はVF 3ほどのものができる。おどろきますねエ。(長野県諏訪市・**へきるさんの歌はビタミン25才**)……【影：編集部が変わらない雑誌っていうのもすごいでしょ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)用

島を飛び回るアクション・パズル

ISLANDS
(アイランズ)

佐藤裕次郎

物語

ふと気がつくと，そこは島だらけだった。

遊戯法

[2]，[4]，[6]，[8]のキーで島と島の間をワープし，水晶玉を10個集めるのだ。なぜ!?知らん。

島は古いものから順に沈み，新しい島がどこかに現れる。沈む島にそのまま乗っていると，海に落っこちてオダブツだ。島は沈む前に黒く変色する。しかし，変色した島に乗ると，色がもとにもどってしまう。だからもう沈まないかというと，そうではない。また自分が乗っている島が変色するときは，一瞬点滅するだけなので，それを見極めねばならない。よくわからないならやってみればわかる。百読は一遊にしかず，である。

おっと，さきほど水晶玉を集めればよいと述べたが，黒い玉を取ると即，オダブツだ。青い玉は面数×10点，赤はその倍だ。青と赤だけを取るように。

また，ワープしたときその距離に応じて，ENERGY（エナジーと読む。エネルギーはドイツ語である）が減少する。なくなると，オダブツ。一応，制限時間もあり，それがなくなると例によって，オダブツする。

面クリア時にボーナスが加算され，一定の点数を越えるとエクステンド。面が進むにつれ難度が上がり，10面ごとにもとにもどる。全滅すればもちろんゲーム・オーバーだ。健闘を祈る。

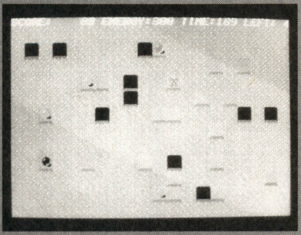
えとせとら

タイトル画面でテンキーの[1]～[3]を押すと，レベル・セレクトできる。男ならやっぱりHARDでやってほしい。

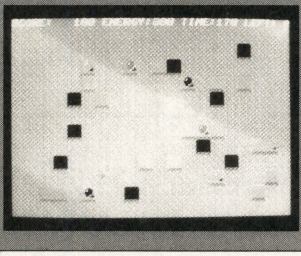
画面が変わるときの処理が，自分では気に入っているのだが，いかがなもんだろうか。流れるBGMは必聴ものだ。510～520行がすべてを物語る。

1年以上も昔に作ったものを今ごろ思い出したように引っぱりだした。

▲《写真1》タイトル画面は一昔前のFCゲーム風



▶《写真2》島を飛び渡って水晶玉を集めるのだ！



◀《写真3》黒い島は沈んでしまうから注意しよう

CHECKER FLAG

Dr.D：今月は魅かれる作品がなかったので少し前に載せられなかった作品を選ばせていただいた。X1のBASICの機能を生かした作品じゃと思う。

編：X1のユーザーでこれから作品を投稿してみようと思っている人は参考にしてみてね。

ISLANDSのプログラム・リスト

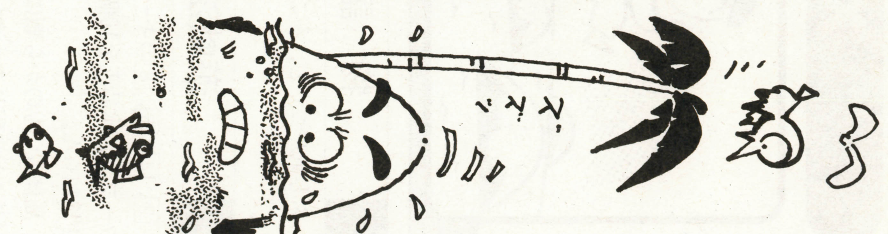
```
10 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0:RANDOMIZE 3276
20 DIM MY%(99,7),MP(14,10)
30 FOR Z=0 TO 7: FOR I=0 TO 99:READ A$:MY%(I,Z)=VAL("&H"+A$):NEXT I,Z
40 GOSUB 530:GOTO 300
50 '************************    M A I N ***
60 PUT(X*32,Y*16),MY%(0,0):PUT(TX*32,TY*16),MY%(0,1)
70 PUT(500,142),MY%(0,4),PSET:PUT(500,158),MY%(0,7),PSET
80 LO=0:BR=0:OL=0:RB=0:I0=INP(0):I1=INP(1):BR=((I0=239)-(I0=191)):RB=-BR
90 LO=((I1=254)-(I0=251)):OL=-LO:IF LO OR OL OR BR OR RB THEN 110
100 GOSUB 470:GOTO 80
110 SP=SP-1:BEEP 1:BEEP 0:MM=MP(X+BR,Y+LO):TT=MP(TX+RB,TY+OL)
120 ON MM+1 GOSUB 180,760,200,220,230,240,250
130 ON TT+1 GOSUB 190,760,210,210,760,210,760
140 PUT(X*32,Y*16),MY%(0,0),PSET:PUT(TX*32,TY*16),MY%(0,1),PSET
150 IF X=TX AND Y=TY THEN CR=CR-1
160 IF X=TX AND Y=TY AND CR<0 THEN 400
170 IF SP=0 THEN 400 ELSE 100
180 GOSUB 720: X= X+BR: Y= Y+LO:GOSUB 720:RETURN
190 GOSUB 730:TX=TX+RB:TY=TY+OL:GOSUB 730:RETURN
```

■ナムコ黄金期中期の不朽の名作を完全掲載したゲームファンのバイブルの復刻版【オールアバウトナムコ2】二二〇〇円

★毎月楽しくベーマガを読んでいるけど，Dr.Dの正体？本当は誰なのか教えてほしい‼（滋賀県東浅井郡・T・S14才）……【**Dr.D**：正体を明かしましょう。私がDr.Dです。**影**：Dr.Dの正体はDr.Dです。**つぐ美**：2人してなにわけのわからないこと言っているの‼】

■業界人・ゲームファンの期待に応えて復刻したナムコ黎明期の名作を完全掲載した名著【オールアバウトナムコ1】二二〇〇円


```
200 R=INT(RND*18)*2+2:N=INT(RND*10)*2+3
210 IF SCRN$(R,N,1)<>"♦" THEN 200
220 COLOR (I<11)*-3+(I>10)*-7
230 IX(I)=R:IY(I)=N:LOCATE R,N:PRINTIS$(-(I MOD 11=0))
240 NEXT
250 CFLASH 1:LOCATE R,N:PRINTN$:X=IX(31):Y=IY(31):CFLASH
260 GOSUB 1050
270 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
280 S=STICK(0):XX=((S=4)-(S=6))*2:YY=((S=8)-(S=2))*2
290 IF XX OR YY THEN LOCATE X,Y:PRINTN$:AX=X:AY=Y ELSE 400
300 AX=AX+XX:AY=AY+YY:S$=SCRN$(AX,AY,1)
310 IF S$="♦" THEN IF AX=0 OR AX=38 OR AY=1 OR AY=23 THEN 400 ELSE 300
320 LOCATE X,Y:PRINT IS$(0):G=G-ABS(X-AX)/2:G=G-ABS(Y-AY)/2:X=AX:Y=AY
330 LOCATE X,Y:PRINT N$
340 LOCATE 20,0:PRINTUSING"###";G
350 IF G<1 THEN COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINTM$:COLOR 7:GOTO 840
360 IF S$="●" THEN 400
370 IF S$="▞" THEN CFLASH1:LOCATE X,Y:PRINTIS$(3):CFLASH:GOTO 840
380 F=F-1:SC=SC+(1-(S$="▀")*1)*ST:LOCATE 6,0:PRINTUSING"#####0";SC
390 IF F=0 THEN 550
400 LOCATE X,Y:PRINTM$
410 T=T+1:IF T>20-RO*2 THEN T=0 ELSE 280
420 LOCATE IX(E),IY(E):PRINT"♦♦♦♦"
430 IF X=IX(E) AND Y=IY(E) THEN 790
440 E=E+1:LOCATE 29,0:PRINTUSING"###";201-E
450 IF E=201 THEN LINE(0,1)-(39,24),"♦",BF:GOTO 790
460 R=INT(RND*18)*2+2:N=INT(RND*10)*2+3
470 IF SCRN$(R,N,1)<>"♦" THEN 460
480 IX(E+30)=R:IY(E+30)=N
490 LOCATE R,N:PRINTIS$(-(E MOD 4=0)-(E MOD 6=0)*2)
500 COLOR 3:LOCATE IX(E+9),IY(E+9):PRINTIS$(0):COLOR 7
510 SOUND 7,248:SOUND 0,INT(RND*256):SOUND 2,INT(RND*156)+100
520 SOUND 9,16:SOUND 12,50:SOUND 13,0
530 GOTO 280
540 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
550 FOR I=1 TO 7:LOCATE X,Y:PRINT O$:SWAP O$,P$:PAUSE 3:NEXT
560 SCREEN 0,1:CLS:CSIZE3:LOCATE 2,0:PRINT#0USING"STAGE ## COMPLETED";ST
570 LOCATE2,12:PRINT#0USING"ENERGY BONUS: ###0";G
580 LOCATE 2,6:PRINT#0USING"  TIME BONUS: ###0";201-E
590 BN=G+201-E:LOCATE 16,18:PRINT#0USING"TOTAL:#####0";BN
600 LOCATE 12,22:PRINT#0USING"SCORE  #####0";SC
610 GOSUB 1020
620 FOR I=BN TO 9 STEP -10:SC=SC+10:BN=BN-10
630 GOSUB 680:NEXT:SC=SC+BN:BN=0:GOSUB 680
640 IF SC>EX THEN L=L+1:PLAY"O6C9ARCARCARBAGFEDCRC":IF EX<4000 THEN EX=EX*2 ELSE
 EX=EX+4000
650 PAUSE 20:CSIZE:IF ST MOD 10=0 THEN GOSUB 700
660 ST=ST+1:RO=RO+1
670 GOTO 110
680 LOCATE 28,18:PRINT#0USING"####0";BN:LOCATE 26,22:PRINT#0USING"#####0";SC
690 PLAY"O7V12C1":RETURN
700 CLS:CSIZE3:COLOR,1
710 LOCATE 4, 8:PRINT#0"YOU HAVE FINISHED"
720 LOCATE 2,12:PRINT#0"THE HARDEST STAGE."
730 LOCATE 4,16:PRINT#0"BUT YOUR BATTLE"
740 LOCATE 2,20:PRINT#0"CONTINUES FOREVER!"
750 FOR I=0 TO 600:COLOR INT(RND*6)+2
760 LOCATE 14,2:PRINT#0"GREAT!"
770 NEXT:RO=RS-1:PAUSE 30:CLS:COLOR 7,0:RETURN
780 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MISS ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
790 FOR I=0 TO 15:LOCATE X,Y:PRINTQ$:SWAP Q$,R$:PAUSE 1:NEXT
800 LOCATE X,Y:PRINT"〒〒〒〒"
810 PLAY"C0":SOUND 7,247:SOUND 6,15:SOUND 8,16:SOUND 12,10:SOUND 13,0:PAUSE1
820 FOR I=0 TO 30:SOUND 6,I:SOUND 12,50:SOUND 13,0:NEXT
830 LOCATE X,Y:PRINT"♦♦♦♦"
840 PAUSE20:L=L-1:IF L>0 THEN GOSUB 1020:GOTO 120
850 SCREEN 0,1:CLS:CSIZE3:LOCATE 12,10:PRINT#0"GAME OVER":GOSUB 1020
860 CLS:IF SC>HS THEN HS=SC
870 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
880 SCREEN 1,0:CSIZE3:CLS4:COLOR,1:S=0:GOSUB 990
890 LOCATE 14,5:PRINT#0"ISLANDS":COLOR 2:LOCATE 18,20:PRINT#0"･･･":CSIZE
900 LOCATE 10,13:PRINT"PUSH SPACE BAR TO START":COLOR 7
910 LOCATE 4,0:PRINTUSING"SCORE:#####0    HIGH-SCORE:#####0";SC;HS
920 LOCATE 8,23:PRINT" (C) YUJIRO SATO SOFTWARE":GOSUB 1050
930 CSIZE3:REPEAT:COLOR INT(RND*6)+2
940 LOCATE 14,5:PRINT#0"ISLANDS"
950 IF STICK(0) THEN GOSUB 970
960 UNTIL STRIG(0):CSIZE:GOTO 70
970 S=STICK(0):IF S<1 OR S>3 THEN RETURN
980 COLOR 7:LOCATE 16,10:PRINT"LEVEL:";MID$("EASY  NORMALHARD  ",S*6-5,6)
990 RS=1+(S=1)*2-(S=3)*2:RO=RS:L=4-(S=1)+(S=3):EX=500+(S=1)*100-(S=3)*500
1000 RETURN
1010 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1020 PLAY"C0":SOUND 7,254:SOUND 1,1:SOUND 8,16:SOUND 11,1:SOUND 12,50
1030 FOR I=0 TO 50:SOUND 0,I:SOUND 13,0:FOR J=0 TO I:NEXT:SCREEN 0,0:SCREEN 1,1
1040 NEXT:PAUSE 20:RETURN
1050 PLAY"C0":SOUND 7,254:SOUND 1,1:SOUND 8,16:SOUND 11,1:SOUND 12,50
1060 FOR I=50 TO 0 STEP -1:SOUND 0,I:SOUND 13,0:SCREEN 1,1
1070 FOR J=0 TO I:NEXT:SCREEN 0,0:NEXT:RETURN
1080 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ PCG ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1090 LOCATE 15,10:PRINT"WAIT A MINUTE"
1100 FOR I=32 TO 90:A$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
1110 A$=A$+CHR$(A OR A/(-(J>3)*.5-(J<4)*2)):NEXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
1120 RESTORE 1140:FOR I=222 TO 255:READ C$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(C$):NEXT
1130 RETURN
1140 DATA 0000000000000000063636 37F03FF0000000000000000000
1150 DATA 00000000000000007F607F0303FF0000000000000000000
1160 DATA 800000000000000000000000000000007FFFFFFFFFFFFFF
1170 DATA 010000000000000000000000000000000FEFFFFFFFFFFFFFF
1180 DATA 0000000000000003100000000007FFFCEFFFFFFFFFF800000
1190 DATA 000000000000000380000000000FEFFC7FFFFFFFFFF010000
1200 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000000002000020000 4000
1210 DATA 8001070F0F1F1F0F00000000204000007FFEF8F2F4E0E0F0
1220 DATA 0180E0F0F0F8F8F000000000000000000FE7F1F0F0F07070F
1230 DATA 0F0701000000000310000000000 7FFFCEF0F8FEFFFF800000
1240 DATA F0E08000000000038000000000FEFFC7070307FFFF010000
1250 DATA 80000002040000000001070F0F1F1F0F7FFEF8F2F4E0E0F0
1260 DATA 0100000000080810008 0E0F0F0F8F8F0FE7F1F0F0F07070F
1270 DATA 00000100000000310F070100007FFFCEF0F8FEFFFF800000
1280 DATA 10608000000000038F0E0800000FEFFC7070307FFFF010000
1290 DATA 80000002040000000000002040000007FFEF8F2F4E0E0F0
1300 DATA 0100000000080810000000000000000FE7F1F0F0F07070F
1310 DATA 00000100000000031000000000007FFFCEF0F8FEFFFF800000
1320 DATA 1060800000000003800000000000FEFFC7070307FFFF010000
1330 DATA 80010000000000000000010F1B1B0D037FFEFFF1E4E4F6FC
1340 DATA 018000000000000000000080F0D8D8B0C0FE7FFF8F27276F3F
1350 DATA 000000000000000310606060E007FFFCEF9F9F9F1FF800000
1360 DATA 0000000000000003860606070 00FEFFC79F9F9F8FFF010000
1370 DATA 810000000000000000041311F030301037EFFCFE0FCFCFEFC
1380 DATA 8100000000000000000828CF0C0C080C07EFFF30F3F3F7F3F
1390 DATA 000000000000000310E183800007FFFCEF1E7C7FFFF800000
1400 DATA 000000000000000387018 1C0000FEFFC78FE7E3FFFF010000
1410 DATA FFBECEE0FCFCFEFC0041311F03030103006101000000 4000
1420 DATA FF7D730F3F3F7F3F00828CF0C0C080C000A2800200004000
1430 DATA F1E7C7FFFFFFFFFF0E183800000000000000200002000 04000
1440 DATA 8FE7E3FFFFFFFFFF70181C0000000000000200002000 04000
1450 DATA F9F3F3F9FDFFFFFF060C0C0602000000000200000000004000
1460 DATA 9FCFCF9FBFFFFFFF6030306040000000000000000200004000
1470 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF008200010042C33C08AA2C3D7C7EFF3C
```



★影さーん, ○ゃ○ビーは扱いづらいっていううわさは本当? (広島県神石郡・IOソン使い19才)……【影:実際使っているけど, そうは感じないな。ただ, DOSモードにするのが少しめんどうかな?あとDOSでCDを動かすのも。今月のPC-FXGAの記事を読めばバッチリさ。】

どっちが早く着くか？　対戦競足ゲーム

Ground Force（グランド フォース）

福田　圭介

内　容

2人用対戦ゲームです。友達を呼びましょう。

ジョイスティックは一つを交互に使います。

遊びかた

タイトル画面はないので，すぐにゲームが始まります。

2人のプレイヤーは，それぞれ青と赤の戦車を持っています。青が1P，赤が2Pです。

4画面×4画面，計16画面の広大なフィールド内で，先に最終ターゲットを破壊したほうの勝ちです。

1Pはマップ左上，2Pは左下から始まり，最終ターゲットはマップの右端です。

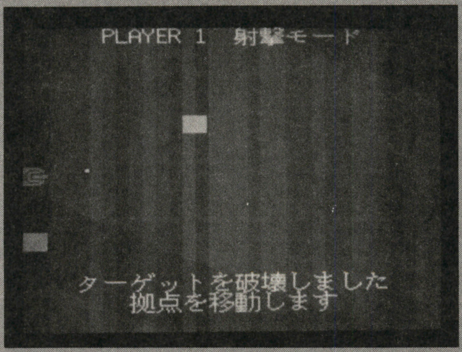
とりあえず始めてみましょう。まず，1Pの戦車と黄色い四角がいくつか表示されていると思います。画面上には「戦略モード」と表示されているはずです。このモードでは，スティックを使って画面をスクロールさせることができます。

黄色い四角は小ターゲットです。とりあえずはこれを破壊しましょう。

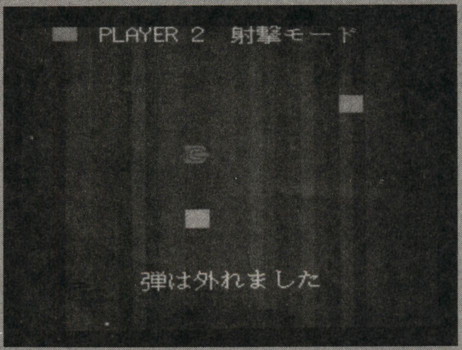
自分の狙うターゲットが決まったら，ボタンを押してください。戦略モードから「射撃モード」になります。すると，自分の周りを黄色いのが回りだします。これは照準で，ここぞ，と思ったときにボタンを押してください。その方向に弾を撃ちます。この弾がターゲットに当たると，そのターゲットは破壊され，自分の位置がターゲット跡地に移ります。これを交互に繰り返し，最終ターゲットに近づいていくわけです。

戦車の射程は2画面分近くあるので，画面外のターゲットを狙うこともできるし，流れ弾が偶然当たってしまうこともあります。しかし，無差別にターゲットを破壊しまくっていると，はまってしまうことがあります（まわりにターゲットがなくなり，移動できなくなる）。

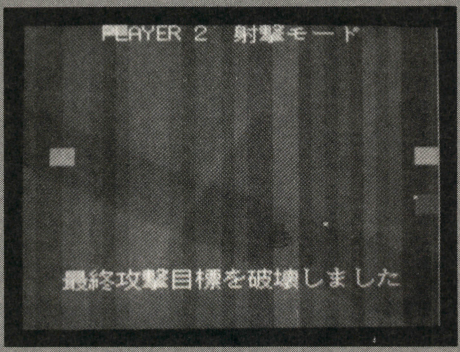
戦略モードで自分の進路を確認しながら進んだほうが良いです。わざと相手の進路をふさいで相手をはまらせる，といったようなこともできます。忘れましたが，最終ターゲットというのは，オレンジ色の四角のことです。また，注意事項としては，



▲《写真1》慎重に中継点を狙っていくもよし



▶《写真2》一発勝負でゴールを目指すもよし



◀《写真3》画面右端のゴールを破壊すれば終了

■ゲーム・ファンの指定蔵書。山下　章がゲームについてホンネで語るゲーム評論の原点
【電脳遊技考】一五〇〇円

★押し入れ開けたら，なんとPC-6001が眠っていた。動くかテストした。動いた。しばらく時があの頃に戻った気がした。（鳥取県岩美郡・澤　哲充17才）
……【影:当時は「パピコン」なんて言ってたっけ。電波新聞社が移植したPC-6001用の「ゼビウス」大ヒットを思い出すなあ。】

GROUND FORCEのプログラム・リスト

```
10 credit() :randomize(val(right$(time$,2)))
20 dim int x(1),y(1),sx(9),sy(9) :dim str sd(7)[32]
30 sx={0,-1,0,1,-1,0,1,-1,0,1}:sy={0,1,1,1,0,0,0,-1,-1,-1}
40 int ho,gx,gy,win,s,p :float xs,ys,tx,ty
50   /*
60 screen 0,0,1,1:window(0,0,1023,1023) :mouse(0):mouse(4)
70 color 3 :sprite() :sound() :apage(0):vpage(1)
80 for i=1 to 3 :palet(i,rgb(i+12,i+12,i+12)) :next
90 palet(4,2046):palet(14,65472):palet(15,34752)
100   /*
110 while 1 :sp_off():home(0,0,0)
120   locate 4,7:print "画面作成中　お待ち下さい"
130   for i=0 to 127 :fill(i*8,0,i*8+7,1023,rnd()*3+1) :next
140   for i=0 to 3:for j=0 to 3:for k=0 to 2
150     gx=(int(rnd()*16)+j*16)*16:gy=(int(rnd()*16)+i*16)*16
160     fill(gx,gy,gx+14,gy+14,14)
170   next:next:next
180   fill(1008,504,1023,519,15):box(0,0,1023,1023,4)
190   win=0:x(0)=32:y(0)=32:x(1)=32:y(1)=976:gx=0:gy=0 :cls
200     /*
210 repeat
220   for i=0 to 1 :sp_off() :vpage(0) :cls
230     locate  6,0:print using "PLAYER #";i+1
240     locate 16,0:print "戦略モード"
250     gx=x(i)-120:gy=y(i)-120 :buf()
260   repeat :s=stick(1):gx=gx+sx(s)*4:gy=gy+sy(s)*4
270     scr():vpage(1)
280     ch_set(2,x(0)-gx,y(0)-gy,256)
290     ch_set(3,x(1)-gx,y(1)-gy,512)
300   until strig(1)=1 :buf()
310     locate 16,0:print "射撃モード" :buf() :ho=0
320   repeat :ho=(ho+3) mod 360
330     xs=sin(ho/180#*3.14#):ys=-cos(ho/180#*3.14#)
340     ch_set(1,(x(i)+xs*32)-gx,(y(i)+ys*32)-gy,257)
350   until strig(1)=1 :buf()
360     tx=x(i):ty=y(i) :m_play(2)
370   for iii=0 to 127 :tx=tx+xs*4:ty=ty+ys*4
380     ch_set(0,tx-gx,ty-gy,257) :p=point(tx+7,ty+7)
390     if p>=14 then m_play(3) :break
400   next
410     if p=14 then { x(i)=tx:y(i)=ty :paint(tx+7,ty+7,1)
420        locate 4,13:print "ターゲットを破壊しました"
430        locate 8,14:print "拠点を移動します" :m_play(1) }
440     if p=15 then { win=i+1 :m_play(4)
450        locate 3,13:print "最終攻撃目標を破壊しました" }
460     if p<14 then locate 9,13:print "弾は外れました"
470     for iii=0 to 15000:next :if win<>0 then break
480   next
490 until win<>0 :cls :sp_off()
500     /*
510   locate 9,7:print using "PLAYER #の勝利";win
520   m_play(1) :for iii=0 to 20000:next
530 endwhile
540   /*
550 func scr()
560   if gx<0 then gx=0 else if gx>768 then gx=768
570   if gy<0 then gy=0 else if gy>768 then gy=768
580   home(0,gx,gy)
590 endfunc
600   /*
610 func ch_set(zs,zx,zy,zp)
620   if zx<256 and zy<256 and zx>-16 and zy>-16 then {
630     sp_set(zs,zx+16,zy+16,zp,3) } else sp_off(zs)
640 endfunc
650   /*
660 func buf() :repeat:until strig(1)=0 :endfunc
670   /*
680 func def(spp) :dim char set(255)
690   for i=0 to 7:for j=0 to 31
700     set(i*32+j)=val("&H"+mid$(sd(i),j+1,1))
710   next:next :sp_def(spp,set)
720 endfunc
730   /*
740 func sprite() :sp_init():sp_disp(1):sp_off()
750   sd={
760   "33333333333000003333333333330000",
770   "33330000003330003330333333033000",
780   "03033333333030000303300000000000",
790   "03033033333333300303303333333330",
800   "03033033333333300303300000000000",
810   "03033333333030003330333333033000",
820   "33330000003330003333333333330000",
830   "33333333333000000000000000000000"} :def(0)
840   sd={
850   "00000000000000000000000000000000",
860   "00000000000000000000000000000000",
870   "0000000000000000000000CCC0000000",
880   "00000CDDDC00000000000CDFDC000000",
890   "00000CDDDC000000000000CCC0000000",
900   "00000000000000000000000000000000",
910   "00000000000000000000000000000000",
920   "00000000000000000000000000000000"} :def(1)
930   sp_color(3,1984,2) :bg_set(0,0,0):bg_set(1,1,0)
940 endfunc
950   /*
960 func sound() :m_init():m_tempo(120)
970   for i=1 to 4 :m_alloc(i,100):m_assign(i,i) :next
980   m_trk(1,"v13o5@1132c.d.c.d.f.")
990   m_trk(2,"v15o1@45a64o3@68a64")
1000   m_trk(3,"v15o1@45a64@68a64")
1010   m_trk(4,"v15o5@30116cdecdef4")
1020 endfunc
1030   /*
1040 func credit() :screen 0,1,1,1 :mouse(0):mouse(4)
1050   sp_off() :m_stop() :cls :vpage(0):apage(0)
1060   line( 96, 32,159, 32,5):line( 96, 32, 96,159,5)
1070   line(160, 32, 96,159,5):line(100,159,160,159,5)
1080   line(100,159,130, 99,5):line(160,159,130, 99,5)
1090   color 3 :locate 9,13:print "KEISUKE FUKUDA"
1100   color[,,,1984] :vpage(1) :for i=0 to 10000:next :cls
1110 endfunc
1120   /*
1130   /*  ご苦労様でした。打ち込んでくれた人、
1140   /*  どうもありがとうございました。
1150   /*  二人用対戦ゲームなので、誰か友達でも呼びましょう。
```

《第1表》変数表

x( ), y( )	座標
Sx( ), Sy( )	コントローラの読み取り
Sd( )	スプライト・データ
ho	照準の向き
gx, gy	画面の座標
win	勝者
S	スティックの値
P	当たり判定用
tx, ty	弾の座標
xs, ys	弾の座標増し分

CHECKER FLAG

Dr.D：2人専用対戦ゲームじゃ。ルールはシンプルで悪くないのじゃが，アイテム等を出して変化がほしいのう。それから相手に弾が当たったあとの処理も考えてほしかった。

編：Dr.「2人用だけでなく1人用もほしい」でしょう？

Dr.D：もちろんそれも当然のことじゃ。

●戦車同士を破壊することは，できません。

●戦車モードで画面をスクロールさせたとき，自分の戦車から外れたまま（つまり，画面内に自機がいないとき），ボタンを押してしまうと，照準の決定は画面外から行なうことになります。

プログラムのこと

構造は単純なので誰でも理解できると思います。

あまり使われることのない1024×1024ドットモードを使っています。

もともと，シミュレーション・ゲームを作ろうと思っていたのですが，考えてみれば僕はSLGをやったことがないんですよ。「信長」も「シムシティー」も。結局，ただのワンキー・ゲームになってしまいました。

最後に

ドライブBがいかれてしまいました。ドライブが勝手にロックしてしまったんだそうです。結構軽い故障のように感じますが，最悪の場合はドライブを丸ごと取り替えなければならないそうです。皆さんもディスクは奥までしっかり差し込みましょう（差し込む力が弱かったのが原因らしい）。

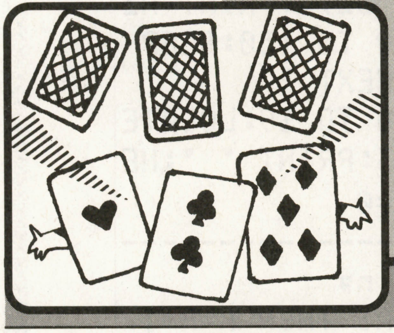
参考にしたもの

5月号「Two Balls」
制作者　Segmentさん

■ゲーム・ファンの指定蔵書。AVGとRPG時代を築いた名作ソフトと山下章がガップリ組んで著した名著【チャレンジ！パソコンAVG&RPG III】一六五〇円

★最近「アンケートは取りにくい」という投書を見ない。どうしてあきらめてしまったのか？それとも編集部に握り潰されているのか（笑い）？立ち上がれプロレタリアアートよ!!（埼玉県大宮市・**いいひと20才**）……【**影**：みなさん上手に切り取っていますよ～。】

いわゆる数字当てゲーム

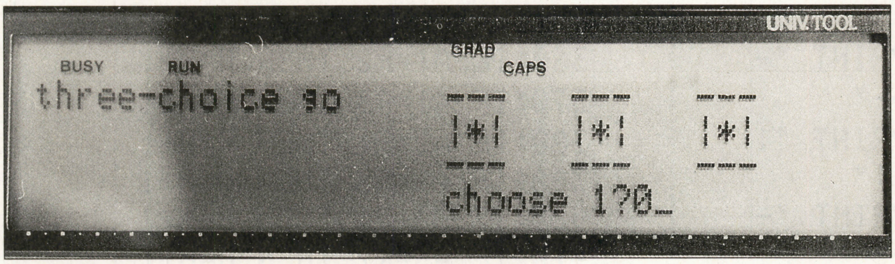


Three-Choice Go（スリーチョイスゴー）

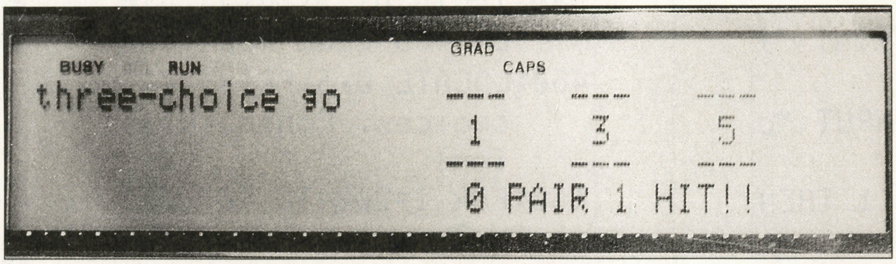
高根 博

内容

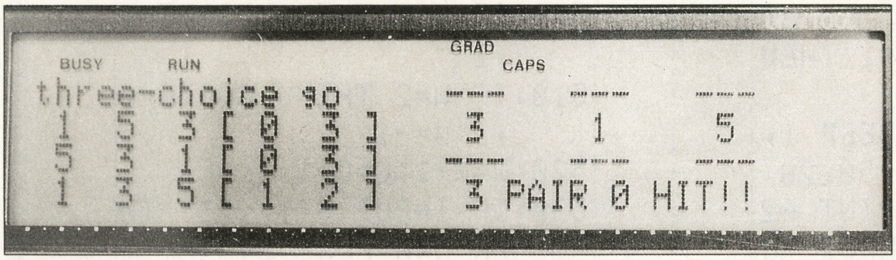
小学校のころにつくったプログラムを，最近テレビでやっているではないか!?ということで出させてもらいました。6枚あるカードの中から3枚，ヒントをもとに当てるゲームです。



▲《写真1》
最初は直感で適当に決めるのだっ！



▲《写真2》
するとヒントが出るので頭をひねろう



▲《写真3》
なるべく少ない回数で全部当てよう！

《第1表》変数表

R1,R2,R3	コンピュータの提示する三つのカードの数
A1,A2,A3	プレイヤーの提示する三つのカードの数
I,W	雑用
C	チョイスの回数
P,H	それぞれペアー，ヒット回数

CHECKER FLAG

Dr.D：どの場所にどの数字があるかを当てるゲームじゃ。友達と何回で当てることができるか競走すると楽しいじゃろう。
編：ポケコンならすぐに外に持ち出せますからねぇ。
影：効果音を消してもできるようにしてほしいな。仕事中にできないじゃないか！
Dr.D：コラコラ。

遊びかた・操作方法

RUNするとすぐに始まります。CHOOSE1?と聞いてくるので，左から1～6の番号を入れてください。3枚のカードに入力し終わると，～PAIR，～HITと出ます。PAIRとは，三つのうちの一つが，場所も数字も合っているとき，そしてHITは，場所はちがうけれど数字が合っているときです。三つの数をそろえると終わります。

プログラム

基本的なBASICです。自分なりに短くまとまっているでしょ。

・プログラムの流れ

10～150……初期設定スタート
160～290……質問
300～ ……その判定

さいごに

本当にこれでオリジナルなのです。困ったことに。改造については，タイトル画面，エンディング，または，他に戦うプレイヤーを入れるといいかと思いますが，今回はシンプルにつくってみたのであしからず。思いついてから半日でつくってしまいましたよ。たしか。

■ゲーム・ファンの指定蔵書。88年～89年黄金期を築いた名作ソフトを山下章が解析・解説【チャレンジ！パソコンAVG&RPGV】一五〇〇円

★最近のパソコン熱って，メーカーのあおりが強く，ちっとも活用せん人が多いぞ!! 編さんよ～！（神奈川県横浜市・TS老人75才）……
【**編**：TS老人さん，本当に75才なんですか。**つぐ美**：元気ですね。**Dr.D**：今度一杯どうですか。いい店あるんですよ。】

```
10:'three-choice go /wel
  kin cop.1995
20:CLEAR :CLS :C=1:RANDO
  MIZE
30:BEEP 2,25,20:BEEP 1,3
  0,20
40:R1=INT (RND +6)
50:R2=INT (RND +6)
60:R3=INT (RND +6)
70:IF R1=R2 OR R1=R3 OR
  R2=R3 THEN 40
80:FOR I=0 TO 19:LOCATE
  20+I,3:PRINT " ":NEXT
  I
90:LOCATE 0,0:PRINT "thr
  ee-choice go"
100:LOCATE 20,0:PRINT "-
   --   ---    ---"
110:LOCATE 20,1:PRINT "|
     |    | |    | |"
120:LOCATE 20,2:PRINT "-
   --   ---    ---"
130:LOCATE 21,1:PRINT "*
   "
140:LOCATE 27,1:PRINT "*
   "
150:LOCATE 33,1:PRINT "*
   "
160:LOCATE 20,3:INPUT "c
   hoose 1?";A1
170:IF A1>6 OR A1<1 THEN
    160
180:LOCATE 20,1:PRINT A1
190:BEEP 1,75,20:BEEP 1,
   100,15:BEEP 1,50,20
200:LOCATE 20,3:INPUT "c
   hoose 2?";A2
210:IF A2>6 OR A2<1 THEN
    200
220:BEEP 1,75,20:BEEP 1,
   100,15:BEEP 1,50,20
230:LOCATE 26,1:PRINT A2
240:LOCATE 20,3:INPUT "c
   hoose 3?";A3
250:IF A3>6 OR A3<1 THEN
    240
260:BEEP 1,75,20:BEEP 1,
   100,15:BEEP 1,50,20
270:LOCATE 32,1:PRINT A3
280:FOR I=0 TO 150:BEEP
   1,I,2:NEXT I
290:FOR I=0 TO 19:LOCATE
    20+I,3:PRINT " ":NE
   XT I:P=0
300:'-------------------
   - judging
310:IF R1=A1 THEN P=P+1
320:IF R2=A2 THEN P=P+1
330:IF R3=A3 THEN P=P+1
340:LOCATE 20,3:PRINT P;
   "PAIR";
350:H=0
360:IF A1=R2 THEN H=H+1
370:IF A1=R3 THEN H=H+1
380:IF A2=R1 THEN H=H+1
390:IF A2=R3 THEN H=H+1
400:IF A3=R1 THEN H=H+1
410:IF A3=R2 THEN H=H+1
420:PRINT H;"HIT!!"
430:IF P=3 THEN 440 ELSE
    490
440:IF INPUT $(1)<>"" TH
   EN 450 ELSE 450
450:LOCATE 0,3:PRINT C;"
   choices. Congratulat
   ion!          "
460:FOR I=200 TO 10 STEP
    -2
470:BEEP 1,I,10:NEXT I
480:GOTO 20
490:IF W=0 THEN LOCATE 0
   ,1
500:IF W=1 THEN LOCATE 0
   ,2
510:IF W=2 THEN LOCATE 0
   ,3:W=-1
520:W=W+1:C=C+1
530:IF INPUT $(1)<>"" TH
   EN 540 ELSE 540
540:PRINT A1;A2;A3;"[";P
   ;H;"]"
550:GOTO 80
```

■ゲーム・ファンの指定蔵書。ナムコの名作をナムコ開発部と編集部共同でBOOK化した名著【ドラゴンスピリットの本】一六〇〇円

★ここ数年，対戦格闘に記事がかたよりすぎていませんか?読者の要望が強いというのもわかりますが……だからといって格闘ばかりでは問題があると思うのですが…。(山形県東村山郡・渡邊英行24才)……【編:誰とはいえないけど，好きな人がいるんだ。つぐ美:「回天蹴!!」】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

PC-8801mkII以降＋サウンドボードII
(ぴっける君)用

COTTON
～STAGE6～

©SEGA/SUCCESS ●Silpheed☆

ご挨拶

Silpheed☆です。

先月に続いてCOTTONです。他の曲を作っていたのですが，ちょっと間に合いそうもなく，同じタイトルが続いてしまいました(; ;)。本当は避けたかったのですが……。

解 説

先月も書きましたが，FM6音のみで作ってあります。ドラムスをリズム音源に割り当ててもう１音ブラスに重ねたかったのですが，実際重ねてみたのとそうでないのを聴き比べてみたら，あまり変わらなかったのでそのままにしてあります。

また，今回はプログラムを短くするために音色の数を減らしました。ブラスは微妙にアタック等が違う音色を使っているみたいなのですが，それを一つにまとめました。ふだん作るのが短いものでも音色設定で行番号1000くらいまでいっていたのですが，今回はそれで全部収まっています。

次回こそ…

今回間に合わなかった曲を上げたいと思っています。FMでやるにはちょっときつい（アンサンブル系）の曲なのですが……きっと何とかなるでしょう。

TALES OF PHANTASIAは，相変わらずまだ1秒もゲームをやっていません(笑)。

では，また来月。

●**参考**：コットン／セガ・サクセス
(PCCB-00069　ポニーキャニオン)

COTTON～STAGE6～のミュージック・プログラム・リスト

```
100 ' COTTOn STAGE 6  (c)SEGA,SUCCESS 1991
110 '   save "2:CT_ST6.MUS"
120 '
130 DEFINT A-Z:DEFSTR A-F:OPTION BASE 0
140 DIM A(4),B(4),C(4),D(4),E(1),F(3):CMD INIT(L)
150 '
160 CMD VSET (1,
170 DATA 58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
180 '                                              electric bass
190 DATA 31, 12,  4,  7,  4, 35,  1,  4,  0,  0,
200 DATA 31, 13,  4,  7,  4, 32,  3,  3,  0,  0,
210 DATA 31, 12,  4,  7,  4, 30,  1,  0,  0,  0,
220 DATA 31, 11,  4,  9,  4,  0,  1,  1,  0,  0)
230 '
240 CMD VSET (2,
250 DATA 61, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
260 '                                              brass
270 DATA 28,  7,  4,  5,  1, 26,  0,  2,  0,  0,
280 DATA 28, 12,  8,  7,  1,  6,  0,  6,  0,  0,
290 DATA 28, 12,  8,  7,  1,  6,  0,  2,  0,  0,
300 DATA 28, 12,  8,  7,  1,  6,  0,  2,  0,  0)
310 '
320 CMD VSET (3,
330 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
340 '                                              bell
350 DATA 31, 18,  3, 12,  4, 30,  0,  5,  0,  0,
360 DATA 31, 18,  3, 12,  5,  4,  0,  1,  0,  0,
370 DATA 31,  0,  0, 10,  0, 47,  0,  1,  0,  0,
```

■ゲーム・ファンの指定蔵書。ナムコの名作をゲームBOOK化したユニークな書【ドラゴンスピリット】六八〇円

```
380 DATA 31,  0,  0, 15,  0, 10,  0,  1,  0,  0)
390 '
400 CMD VSET(4,
410 DATA 27, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
420 '                                                  hi-hat (close)
430 DATA 31, 15,  3, 12,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
440 DATA 31, 15,  3, 12,  0,  7,  0,  0,  0,  0,
450 DATA 31, 23,  0, 10,  0,  7,  0, 12,  0,  0,
460 DATA 31, 20, 21, 15,  0,  0,  0, 12,  0,  0)
470 '
480 CMD VSET(5,
490 DATA 60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
500 '                                                  snare drum
510 DATA 31,  0,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  0,  0,
520 DATA 31, 19, 16,  8,  1,  0,  0,  0,  0,  0,
530 DATA 31,  0, 25,  8,  0, 10,  0,  1,  3;  0,
540 DATA 31,  0, 16,  8,  0,  0,  0,  1,  7,  0)
550 '
560 A(0)="@M @1 @V100 L8 Q8 O3 H0
570 A(1)="BAB4F+F+4E4EF+F+GGAA >DC+D4<AA4G4GAABB>C+C+<
580 A(2)="|: |:4B>B<:||:4G>G<:||:4A>A<:||:4B>{BB}<:| :|
590 A(3)="|:8E>E<:||:8D>D<:||:8E>E<:||:8F+>F+<:|
600 A(4)="|: |:4B>{BB}<:||:4A>{AA}<:||:4G>{GG}<:||:4F+>{F+F+}<:| :|
610 FOR Z=0 TO 4:CMD 1,A(Z):NEXT
620 '
630 B(0)="@M @2 @V100 L8 Q8 O3 H3":B(1)=A(1)+"@V98>"
640 B(2)="|: F+F+F+F+F+RD<B4BBB>C+D4E4EEEED / EF+1^8 :| C+<B2.>F+F+F+
650 B(3)="G4F+G4.F+G4.F+A4G4.F+4E4DE4F+2.DEF+G4F+G4.F+G4.F+A4G4.F+1R1 @V102
660 B="|:3 B4>F+4EF+4.< :| >C+4C+4DE4.":B(4)=B+"<"+B
670 FOR Z=0 TO 4:CMD 2,B(Z):NEXT
680 '
690 C(0)="@M @2 @V100 L8 Q8 O3 H-3
700 C(1)=B(1):C(2)="@V88 R8"+B(2):C(3)=B(3):C(4)="@V90"+B+"<"+B+"^-8"
710 FOR Z=0 TO 4:CMD 3,C(Z):NEXT
720 '
730 D(0)="@2 @V100 L8 Q8 O3 H0
740 D(1)="@M R1R1BAB4F+F+4E4EF+F+GGAA
750 D(2)=">|: DDDDDC+<BG4GGGAB4>C+4C+C+C+C+<B / >C+D1^8 :| <AG2F+4>R4.
760 D(3)="E4DE4.DE4.DF+4E4.D4C+4<B>C+4D2.<B>C+DE4DE4.DE4.DF+4E4.D1R1
770 D(4)="@V98 B1>C+1D1C+1 B1>C+1D1E1
780 FOR Z=0 TO 4:CMD 4,D(Z):NEXT
790 '
800 CMD MSET(S,"@5@V106(C,<C)"):CMD MSET(C,"@4@V103C")
810 CMD MSET(D,"@4@V97C"):CMD MSET(T,"@5@V103(C,<C)")
820 E(0)="O4 L16 Q8 H0 @M |: |:cdCCs8dC / cdCCs8s8 :| cdCCtttt :|
830 E(1)="|:31 cdCCs8dC :| cdCCssss |:|:7cdCCs8dC:|cdCCssss:|
840 FOR Z=0 TO 1:CMD 5,E(Z):NEXT
850 '
860 F(0)="@M @3 @V97 L16 Q8 O6 H0
870 F(1)="|:|:BBB<@V92B B>@V97BBB:| BBBB BB<@V92BB> @V97BBB<@V92B B>@V97BBB:|
880 F(2)="|:8R1:| @2@V99 O3 |:B2A2G4F+4E4D4/F+2G2G4F+4E8D8E8F+8:|F+2@V100G+2@V10
1A2@V102A+2
890 F(3)="@3 @V99 O5|:|:4B>F+DF+<:||:4A>EC+E<:||:4G>D<B>D<:||:4F+>C+<A>C+:|:|
900 FOR Z=0 TO 3:CMD 6,F(Z):NEXT
910 '
920 CMD TEMPO(160):CMD PLAY()
930 '
940 '-----------------------------------------------------
950 ' Soft Harmony and Lovers of Music   NET-COCK 3.60 +
960 '        03-3926-9787 / 03-3926-0847  24H.Open
970 '                                   ID:144 Silpheed*
980 '-----------------------------------------------------
```

■ゲーム・ファンの指定蔵書。ナムコの名作をゲームBOOK化したユニークな書【妖怪道中記】六八〇円

★第一志望じゃないけど，都内の大学に受かったよ！この1年はBMがよい気分転換になって助かりました。編集長はじめ，みなさんありがとう。でも，名前は間違えないでください。(茨城県取手市・**梶龍之介19才**)……【**編**：介が助とはネ，ハイな気分のところでお許しを。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MSX/2/2t/turbo R(MSX MUSIC)用

真・女神転生II

～戦闘シーンBGM～

© アトラス

●石原　顕

ヘヴィ参上

「君，毎月買うてへんでしょ」

2月号はそんなオチでした。

今月は真・女神転生IIより戦闘シーンBGM。曲名は知らない。

プログラムについて

リストが長いので原稿は短くしました。

ターボRをご使用のかたは随所の'を取り除いてください。

男というもの

男はひとりでゆくものさ。

2月号の一言にひとこと。

「一言ちゃうやんけ！」

以上，ヘヴィ好き夫こと石原　顕でした。

GORRY先生より一言

ギターパート，苦労はわかりますが，少々見苦しいですね。「プログラムによる自動生成」などの方法を試してみてはどうでしょうか。少々めんどうかもしれませんが。

真・女神転生II～戦闘シーンBGM～のミュージック・プログラム・リスト

```
10 '      BATTLE SCENE  /  SHIN DEGITAL DEVIL STORY 2  (C) ATLAS
20 '
30 '           '96 / 02  PROGRAMMED BY AKIRA ISHIHARA
100 ' READY
110 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):SOUND 7,33:SOUND 6,6:CLEAR 9000
200 ' VOICE SET
210 DIM V%(15):FOR I=4 TO 15:READ V$:V%(I)=VAL("&H"+V$):NEXT
220 _VOICECOPY(V%,@63)
300 ' GUITAR
310 DATA 0000,0006,0000,0000
320 DATA 0411,20F1,0000,0000
330 DATA 0008,00F2,0000,0000
400 ' DETUNE
410 POKE &HFA6C,15
420 POKE &HFA7C,20
500 ' ETC
510 DEFSTR A-Y:STOP ON:ON STOP GOSUB 20000
600 ' TEMPO
610 T="T150
1000 ' BASS
1010 A0="@33Q7V13L16O2
1020  Y="B8BBBBBBBBBB>D4<
1030 A1=Y+"B8BBBBBBB>F8F8F8F<
1040 A2=Y+"B8BBBBBBBBBB-B-B-AA
1050 A3=Y+"B8BBBBBBAAAA-A-A-GG
1060  X="G-8G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-A4
1070 A4=">"+X+"G-8G-G-G-G-G-G-G-B-8B-8B-8B-<
1080 A5=">"+X+"G-8G-G-G-G-G-G-EEEEEEFF<
1090 A6=">"+X+"G-8G-G-G-G-G-G-AAAAB-B-B-B-<
1100 A7="G-8G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G- G8GGGGGGGGGGGGGG
1110 A8="A8AAAAAAAAAAAAAA G-G-G-AAAGGG-G-G-EEEG-G-
1120 A9="A8AAAAAAAAAAAAAA G-G-G-AAAGGG-G-G-AAABB
1130 AA="BBBB>DD<BB8BB8FFFF BBBB>DD<BB8BB8AAB-B-
1140 AB="BBBB>DD<BB8BB8>FFFF< BBBB>DD<BB8BB8>FFFF<
1150 AC=">E8EEEED4D8DDDD D-8D-D-D-D-D-4D-8D-D-D-D-<
1160 AD="BBBB>DD<BB8BB8>FFEEE8.E8.E8E4<R4
2000 ' BACKING
2010 B0="@10Q8V12L16O4
2020 C0="@10Q8V12L16O4
2030  YB="B 8B B B B B B B B B B >D4<
2040  YC="G-8G-G-G-G-G-G-G-G-G-G- A4
2050 B1=YB+"B 8B B B B B B B >F8F8F8F<
2060 C1=YC+"G-8G-G-G-G-G-G-G->C8C8C8C<
2070 B2=YB+"B 8B B B B B B B 8.B-8.A8
2080 C2=YC+"G-8G-G-G-G-G-G-G-8.F 8.E8
2090 B3=YB+"B 8B B B B B B A8.A-8.G8
2100 C3=YC+"G-8G-G-G-G-G-G-E8.E-8.D8
2110  XB="G-8G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-A4
2120  XC="D-8D-D-D-D-D-D-D-D-D-D-E4
2130 B4=">"+XB+"G-8G-G-G-G-G-G-G-B-8B-8B-8B-<
2140 C4=">"+XC+"D-8D-D-D-D-D-D-D-F 8F 8F 8F <
2150 B5=">"+XB+"G-8G-G-G-G-G-G- E8.E8. F8<
2160 C5=">"+XC+"D-8D-D-D-D-D-D-<B8.B8.>C8<
2170 B6=">"+XB+"G-8G-G-G-G-G-G-A4B-4<
```

■ゲーム・ファンの指定蔵書。兵器カタログとしても定評のある内容【大戦略III 90のすべて】二四〇〇円

★初代キャンビーを買おうとして金をためていたら，いつの間にか四代目登場‼新型だすの早すぎるぜ！NECさんよ～‼影さんなんとかしてくれよ。(東京都墨田区・4月から社会人18才)……【影：最初から八代目を購入するつもりでお金をためましょう。】

```
2180 C6=">"+XC+"D-8D-D-D-D-D-D-E4F 4<
2190 B7=YB+"B 8B B B B B B B >>G-8G-8G-8G-<<
2200 C7=YC+"G-8G-G-G-G-G-G->>D-8D-8D-8D-<<
2210 B8=YB+"B 8B B B B B B >B 8.B-8.A8<
2220 C8=YC+"G-8G-G-G-G-G->G-8.F 8.E8<
2230 B9=YB+"B 8B B B B B B >A8.A-8.G8<
2240 C9=YC+"G-8G-G-G-G-G->E8.E-8.D8<
2250 BA="G-G->G-<G-G->G-<G-G->G-<G-G->G-<G-G->G-8< GG>G<GG>G<GG>G<GG>G<GG>G8<
2260 CA="D-D->D-<D-D->D-<D-D->D-<D-D->D-<D-D->D-8< DD>D<DD>D<DD>D<DD>D<DD>D8<
2270  YB="AA>A<AA>A<AA>A<AA>A<AA>G8<
2280  YC="EE>E<EE>E<EE>E<EE>E<EE>D8<
2290 BB=YB+">G-8.G8.G8G-8. E8. G-8<
2300 CB=YC+">D-8.E8.D8D-8.<B8.>D-8<
2310 BC=YB+">G-8.G8.G8G-8.A8.B-8<
2320 CC=YC+">D-8.E8.D8D-8.E8.F 8<
2330  YB="B B B B >D8<B B 8B B 8>F8F8<
2340  YC="G-G-G-G- A8 G-G-8G-G-8>C8C8<
2350 BD=YB+"B B B B >D8<B B 8B B 8A8B-8
2360 CD=YC+"G-G-G-G- A8 G-G-8G-G-8E8F 8
2370 BE=YB+YB
2380 CE=YC+YC
2390 BF=">E8EEE8D4D8DDDDD-8D-D-D-8C4D-8D-D-D-D-<
2400 CF=" B8BBB8A4A8AAAAA-8A-A-A-8G4G 8G G G G
2410  P="Y17,199@W48Y17,181@W48Y17,163@W48":'Y17,145@W48Y17,127@W48Y17,109@W48
2420  KB="Y49,1@10Y33,24Y17,217@W4."+P
2430 BG=YB+">E8.E8.E8< XKB;
2440  P="Y18,151@W48Y18,137@W48Y18,123@W48":'Y18,109@W48Y18, 95@W48Y18, 81@W48
2450  KC="Y50,1@10Y34,24Y18,163@W4."+P
2460 CG=YC+" B8.B8.B8  XKC;
3000 ' D.GUITAR
3010 D0="@63Q8V12L16O4
3020 E0="@63Q8V 9L16O4
3030 F0="@63Q8V 9L16O4
3040 D1="L32V13O3      AB>CDEFGA< V12
3050 E1="L32V 9O3 R32 AB>CDEFG < V 9
3060 F1="L32V 5O3 R16 AB>CDEF  < V 9
3070 D2="L16O4     B 2DG-AA-AA-AB->D2R16 FR16FR16FR16F<
3080 E2="L16O4     G-2DG-AA-AA-AB- B2R16>CR16CR16CR16C< V 9
3090 F2="L16O4 R16 G-2DG-AA-AA-AB- B2R16>CR16CR16CR16 < V 9
3100 D3="B 2>D 2D-2C4< L32V13      B-B>CD-DE-EF< V12L16
3110 E3="G-2 B 2B-2A4  L32V 9 R32 B-B>CD-DE-E < V 9L16
3120 F3="D 2 G-2F 2E4  L32V 5 R16 B-B>CD-DE-  < V 9L16
3130 D4=">G-2&G-2 F2&F2<
3140 E4=">D-2&D-2<B2&B2
3150 F4=" B 2&B 2 A2&A2
3160 D5=">E2&E2D 2&D 2<
3170 E5=" B2&B2B 2&B 2
3180 F5=" G2&G2G-2&G-2
3190  Y="G-8>D-<B-G->D-<B-G->D-<B-G->D-<B-G->G-D-<
3200 D6="V13    "+Y+">FC<A>E<BA->E-<G-G>D<AG->D-<AG->C< V12
3210 E6="V 9R16"+Y+">FC<A>E<BA->E-<G-G>D<AG->D-<AG-> < V 9
3220 F6="V 5R 8"+Y+">FC<A>E<BA->E-<G-G>D<AG->D-<A       V 9
3230 D7=">D-2E2D-2D4 E 4<
3240 E7=" B-2B2B-2B4>D-4<
3250 F7=" G-2G2G-2G4 A 4
3260 D8=">G-2&G-2E 2&E 2<
3270 E8=">D-2&D-2D-2&D-2<
3280 F8=" B-2&B-2A 2&A 2
3290 D9=">D2&D4< L32V13     FGAB>CDEF  V12 G 2&G 4 V13      FEDC<BAG  V12L16
3295 'D9=">D2&D4< L32V13     FGAB>CDEF  V12 G 2&G 4 V13      FEDC<BAGF V12L16
3300 E9=" B2&B4  L32V 9R32 FGAB>CDE    V 9 D-2&D-4 V 9R32  FEDC<BA   V 9L16
3305 'E9=" B2&B4  L32V 9R32 FGAB>CDE    V 9 D-2&D-4 V 9R32  FEDC<BAG  V 9L16
3310 F9=" G2&G4  L32V 5R16 FGAB>CD  < V 9 B-2&B-4 V 5R16 >FEDC<B    V 9L16
3315 'F9=" G2&G4  L32V 5R16 FGAB>CD  < V 9 B-2&B-4 V 5R16 >FEDC<BA   V 9L16
3320 EA="V13 B 2&B 2&B 2R16>G-R16G-R16G-R16G-<
3330 FA="V10 G-2&G-2&G-2R16>D-R16D-R16D-R16D-<
3340 EB="B 2&B 2&B 2B 8.B-8.A8
3350 FB="G-2&G-2&G-2G-8.F 8.E8
3360 EC=">D-2&D-2D2&D2<
3370 FC=" G-2&G-2G2&G2
3380 ED=">E2&E2D-8.E8.D8D-8.<B8.>C 8<
3390 FD=" A2&A2G-8.A8.G8G-8. E8. F 8
3400 EE=">E2&E2D-8.E8.D8D-8.<A8. B-8<
3410 DF="V13L32O4     CDEFGAB>C V12L16D 4R4 F8F8R4 D 4R4 F8F8<
3420 EF="V 9L32O4 R32CDEFGAB   V 9L16A 4R4>C8C8R4<A 4R4>C8C8<
3430 FF="V 5L32O4 R16CDEFGA    V 9L16G-4R4 A8A8R4 G-4R4 A8A8
3440 DG="V12>R4D 4R4 F8F8 R4D 4R4 F8F8<
3450 EG="V 9 R4A 4R4>C8C8<R4A 4R4>C8C8<
3460 FG="V 9 R4G-4R4 A8A8 R4G-4R4 A8A8
3470 DH=">E4.D 8&D 2D-4.C 8&C 2<
3480 EH=" B4.A 8&A 2G-4.G 8&G 2
3490 FH=" G4.G-8&G-2E 4.E-8&E-2
3500 DI="V13     A->E<BA->E<BG->D<BG->D<AG->D<AG- A-GA-AB-B>CD-DD-DE-EFG-G< V12
3510 EI="V 9 R16A->E<BA->E<BG->D<BG->D<AG->D<AG- A-GA-AB-B>CD-DD-DE-EFG- < V 9
3520 FI="V 5 R 8A->E<BA->E<BG->D<BG->D<AG->D<AG- A-GA-AB-B>CD-DD-DE-EF   < V 9
3530 DJ="V12>R4D 4R4 F8F8 E 8R16E 8R16E R16E 4< L32V13   <AB>CDEFG L16
3535 'DJ="V12>R4D 4R4 F8F8 E 8R16E 8R16E R16E 4< L32V13   <AB>CDEFGAL16
3540 EJ="V 9 R4A 4R4>C8C8<B 8R16B 8R16B R16B 4  L32V 9R32<AB>CDEF  L16
3545 'EJ="V 9 R4A 4R4>C8C8<B 8R16B 8R16B R16B 4  L32V 9R32<AB>CDEFG L16
3550 FJ="V 9 R4G-4R4 A8A8 A-8R16A-8R16A-R16A-4  L32V 5R16<AB>CDE   L16
3555 'FJ="V 9 R4G-4R4 A8A8 A-8R16A-8R16A-R16A-4  L32V 5R16<AB>CDEF  L16
4000 ' GUITAR
4010  O="Y35,24
4020  P1="Y19,230@W64Y19,217@W64Y19,205@W64Y19,193@W64
4030  P2="Y19,183@W64Y19,173@W64Y19,163@W64Y19,154@W64
4040  PA="Y51,0@63Y35,24Y19,244@W4."+P1+P2
4050  P1=O+"Y19,244@W16Y19,223@W64Y19,203@W64Y19,183@W64Y19,163@W64
4060  P2=O+"Y19,217@W16Y19,202@W64Y19,189@W64Y19,176@W64Y19,163@W64
4070  P3=O+"Y19,205@W16Y19,193@W64Y19,183@W64Y19,173@W64Y19,163@W64
4080  P4=O+"Y19,193@W16Y19,184@W64Y19,177@W64Y19,170@W64Y19,163@W64
4090  P="Y19,178@W64Y19,173@W64Y19,168@W64Y19,163@W64
4100  K1=P3+"R16"+P4+"R16"+O+"Y19,183@W16"+P+"R16"+O+P+"R16BR16BR16B
4110 S1="V14"+PA+"Y52,0@63"+P1+"R8"+P2+"R8 XK1;
4120  P="Y19,163@W2@W4@W16Y19,160@W64Y19,155@W64Y19,150@W64Y19,145@W64
4130 S2="Y51,0@63"+O+P+"AB>D-DD-<B>D-<BABAGAGG-GFE
4140  P1="Y19,185@W64Y19,177@W64Y19,169@W64Y19,161@W64
4150  P2="Y19,153@W64Y19,145@W64Y19,137@W64Y19,129@W64
4160  PA="Y51,0@63Y35,22Y19,193@W2@W4@W16"+P1+P2
4170 S3=PA+"<GABAB>D-DD-DD-DEG-GAB
4180  P1="Y19,153@W64Y19,145@W64Y19,137@W64Y19,129@W64
4190  P2="Y19,121@W64Y19,113@W64Y19,105@W64Y19, 97@W64
```

■ゲーム・ファンの指定蔵書。世界規模の不朽の名作を一冊に【ダンジョンマスターのすべて】一八〇〇円

★受験が終わって，ひさびさにベーマガを買って読んでいると，ここ数か月のみぞの深さを思い知ってしまった。また，大学へ行くまでの間に溝をうめるのにも〜う大変!! (滋賀県草津市・**的場慎治18才**)……【**編**：パソコンもゲームもどんどん変わっていくからね〜。】

```
4200  PA="Y51,0@63Y35,24Y19,163@W4."+P1+P2
4210  P1="Y19,171@W64Y19,162@W64Y19,153@W64Y19,144@W64
4220  P2="Y19,135@W64Y19,126@W64Y19,117@W64Y19,109@W64
4230  PB="Y51,0@63Y35,24Y19,183@W4."+P1+P2
4240  P1="Y19,181@W64Y19,169@W64Y19,157@W64Y19,145@W64
4250  P2="Y19,133@W64Y19,121@W64Y19,109@W64Y19, 97@W64
4260  PC="Y51,0@63Y35,24Y19,193@W4@W16"+P1+P2
4270  P1="Y19,206@W64Y19,194@W64Y19,182@W64Y19,170@W64
4280  P2="Y19,158@W64Y19,146@W64Y19,134@W64Y19,122@W64
4290  PD="Y51,0@63Y35,24Y19,217@W4@W8."+P1:'+P2
4300  K2=PC+PD
4310 S4=PA+PB+"XK2;
4320 S5="B-8>G-D-<B->G-D-<B->G-D-<B->G-D-<B->G-D-<B>G-D<B>G-D<B>FD<B>E<BG>D<BG
4330  P1="Y19,177@W48Y19,173@W48Y19,169@W48
4340  P2="Y19,165@W48Y19,161@W48Y19,157@W48
4350  P3="Y19,153@W48Y19,149@W48Y19,145@W48
4360  P4="Y19,141@W48Y19,137@W48Y19,133@W48
4370  P5="Y19,129@W48Y19,125@W48Y19,121@W48
4380  P6="Y19,117@W48Y19,113@W48Y19,109@W48
4390  PA="Y51,0@63Y35,24Y19,183@W8"+P1+P2+P3+P4+P5+P6
4400  P="Y19,163@W64Y19,145@W64Y19,127@W64Y19,109@W64
4410  Y="Y51,0@63Y35,24Y19,183@W8"+P
4420  K3=Y+Y+"Y51,0@63Y35,24Y19,183@W16"+P+"B-8.B8.>D-8D8.E8.G-8<
4430 S6=PA+"XK3;
4440 S7=">G-D-<B->FD-<B->ED-E-D-<B->D<B-G->D-<B->GD<B>G-D<B>FDE<BG>E-<BG>D<B
4450  P1="Y19,217@W48Y19,220@W48Y19,223@W48
4460  P2="Y19,226@W48Y19,229@W48Y19,232@W48
4470  P3="Y19,235@W48Y19,238@W48Y19,241@W48
4480  PA="Y51,0@63Y35,24"+P1+P2+P3+"@63Y35,24"+P1+P2+P3
4490  P1="Y19,216@W48Y19,221@W48Y19,226@W48
4500  P2="Y19,231@W48Y19,236@W48Y19,241@W48
4510  PB="Y51,0@63Y35,24"+P1+P2+"@63Y35,24"+P1+P2
4520  P1="Y19,227@W48Y19,212@W48Y19,197@W48Y19,182@W64
4530  P2="Y19,167@W48Y19,152@W48Y19,137@W48Y19,122@W64
4540  K4=PB+"Y19,244@W8"+P1+P2
4550 S8=">AED-A-ED-GEG-D-<A>FD-<A>ED-<"+PA+"XK4;
4560  P1="Y19,183@W32Y19,197@W32Y19,202@W32Y19,207@W32Y19,212@W32Y19,217@W32
4570  P2="Y19,183@W32Y19,191@W32Y19,199@W32Y19,217@W32
4580  PA="Y51,0@63Y35,24"+P1+"@63Y35,24"+P1+"@63Y35,24"+P2
4590  K5=PA+"EG-GABAB>D-DD-DEG-GAB<
4600 S9="V14"+PA+"XK5;
4610  Y="GD<B>G-D<B>":X="AED-A-ED-
4620 SA="V14L24>"+Y+Y+Y+Y+X+X+"AED-A-ED-A-ED-B-ED-L16<
5000 ' DRUMS
5010 G0="V15 Y22,89
5020  Y="HB16H16MS16H16HB16HB16HMS16H16":X="HB16H16HMS16HB16H16HB16HMS16HB16
5030 G1=Y+X+Y+"HB16HMS16H16HMS16H16HMS16H16HMS16
5040  W="HMS16HB16HB16HMS16HB16HB16HMS16HB16
5050 G2=Y+X+Y+W
5060  V="HB16HMS16HMS16HB16HMS16HMS16HMS16HMS16
5070 G3=Y+X+Y+V
5080 G4=Y+X+Y+X
5090 G5=Y+X+W+W
5100 G6=Y+X+W+V
5110  U="HMS16HB16HB16HB16HMS16H16HMS16HB16 H16HMS16HB16H16HMS16H16HMS16H16
5120 G7=U+U
5130 G8=Y+X+Y+"HB16HMS16HB16HB16 HMS16HB16HMS16HMS16
5140  U="HMS16HMS16HMS16HMS16
5150 G9=Y+X+"HMS16HB16HB16HMS16HB16HB16HMS16HB16HB16HMS16HMS16HMS16"+U
6000 ' NOISE
6010 H0="S0M2400L16
6020  Y="R8C8R8C8
6030 H1=Y+Y+Y+"R16C8C8C8C
6040 H2=Y+Y+Y+"C8.C8.C8
6050 H3=Y+Y+Y+"R16CC8CCCC
6060 H4=Y+Y+Y+Y
6070 H5=Y+Y+"C8.C8.C8C8.C8.C8
6080 H6=Y+Y+"C8.C8.C8.CC8CCCC
6090 H7="C4C8C8.C8.C8C8 C4C8C8.C8.C8C8
6100 H8=Y+Y+Y+"R16C8.C8CC
6110 H9=Y+Y+"C8.C8.C8.CCCCCCC
7000 ' CYMBAL
7010 I0="L16O8
7020 I1="V14GV13GV12GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3G
7030  C="V13GV12GV11G
7040 I2="R2R2"+C+C+"V13GV12G V14GV13GV12GV11GV10GV9GV8GV7G
9999 '
10000 ' PLAY
10010 PLAY#2, T, T, T, T, T, T, T, T, T
10020 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
10030 PLAY#2,"","","",D1,E1,F1
10040 PLAY#2,A1,B1,C1,D2,E2,F2,G1,H1,I1
10050 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E3,F3,G2,H2
10060 PLAY#2,A1,B1,C1,D4,E4,F4,G1,H1
10070 PLAY#2,A3,B3,C3,D5,E5,F5,G2,H2
10080 PLAY#2,A4,B4,C4,D6,E6,F6,G1,H1,I1
10090 PLAY#2,A5,B5,C5,D7,E7,F7,G2,H2
10100 PLAY#2,A4,B4,C4,D8,E8,F8,G1,H1
10110 PLAY#2,A6,B6,C6,D9,E9,F9,G3,H3
10120 PLAY#2,A1,B7,C7,S1,EA,FA,G1,H1,I1
10130 PLAY#2,A2,B8,C8,S2,EB,FB,G2,H2
10140 PLAY#2,A1,B7,C7,S3,EA,FA,G1,H1
10150 PLAY#2,A3,B9,C9,S4,EB,FB,G3,H3
10160 PLAY#2,A7,BA,CA,S5,EC,FC,G4,H4,I1
10170 PLAY#2,A8,BB,CB,S6,ED,FD,G5,H5,I2
10180 PLAY#2,A7,BA,CA,S7,EC,FC,G4,H4,I1
10190 PLAY#2,A9,BC,CC,S8,EE,FD,G6,H6,I2
10200 PLAY#2,AA,BD,CD,DF,EF,FF,G7,H7
10210 PLAY#2,AB,BE,CE,DG,EG,FG,G7,H7
10220 PLAY#2,AC,BF,CF,DH,EH,FH,G8,H8,I1
10230 PLAY#2,AB,BE,CE,DG,EG,FG,G7,H7
10240 PLAY#2,AC,BF,CF,DI,EI,FI,G8,H8,I1
10250 PLAY#2,AB,BE,CE,DG,EG,FG,G7,H7
10260 PLAY#2,AC,BF,CF,S9,DH,EH,G8,H8,I1
10270 PLAY#2,AB,BE,CE,DG,EG,FG,G7,H7
10280 PLAY#2,AC,BF,CF,SA,DH,EH,G8,H8,I1
10290 PLAY#2,AD,BG,CG,DJ,EJ,FJ,G9
10300 GOTO 10040
20000 ' END
```

★買ってから６年目のうちのディスプレイは，この頃，字を二重に映してくれるようになりました。目がチカチカするう〜！視力危うし!!どうすればいいの？（神奈川県横浜市・**落井祐子17才**）……【**影**：答えなきゃだめ？**つぐ美**：もちろん。**影**：修理か，買いかえたら。】

■九〇四二語を掲載！コンピュータなど情報技術関係者必携の用語辞典【情報技術用語辞典第二版】四二〇〇円

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

X68000＋NAGDRV2＋GS音源用

真・女神転生デビル・サマナー

―地下水道～敵遭遇～ボス戦闘―

©アトラス

●上古仁志

ちいす

最近，投稿者が増加してません？作品を毎月といっていいほど送ってますが，ボツが多いみたいです。こりゃアカン！ということで気合いを入れて作ってみました。

真・女神転生デビル・サマナーで，「地下水道～敵遭遇～ボス戦闘」です。メガテンファンのみな様，お待ちどうさまでした。

解　説

NAGDRV2用です。

このパターンはSDDSII（真・女神転生）のときもやりましたが，今回レベルアップの曲はありません。また，通常戦闘ではなくボス戦です。

デビル・サマナーは，どうやら増子さんの他にもう一人作曲者がいるようなんです。恐らく3曲ともノリからして増子さんでしょう。もし間違ってたらすいません。

さてプログラムですが，リバーブとコーラスは強かったでしょうか？こんなもんですよね？地下水道ですが，これはちょっと後半からのギターのコードが少し違うかもしれません。敵遭遇は特に問題なしかな？ま，ないでしょう。

そして問題のボス戦ですが，主旋律のギターを採るのに苦労しました。ハイ。今回楽譜はありませんし。え～FMのベースがまざってます。音色データは，重長さんのザナドゥIIのリストからパクらせてもらいました。ちょこっといじってありますが。AメロとBメロのギターはちょっと違うんですよね。Bメロのほうが粘っこいんですが，今回はうまくできず，Aメロとたいして変わってません。原曲と比べると全体的に薄手であります。ごくたまに音切れするかもしれません。

そうそう，ナゼにボス戦かというと，通常戦闘よりカッコイイからです。ハードボイルド・タッチなこのゲーム，対ボスでこの曲を聞いたときは（初めてね）鳥肌立ってしまいました。何かイイ感じです。師走の夜，ストーブのない部屋は，異様に寒気を感じて寒い，しかしゲームは面白い。そんな悲喜こもごもとした状況の中，ゲームのほうは淡淡と進み，音採りは苦悩の連続でした。ちなみにコタツもありません。

次　回

最近，ゲームソフトやCDを買ってないので予定はありません。SDDSIIの短い曲をアレンジして送るかもしれません。

プログラムが長いかもしれませんが，頑張って打ち込んでください。ではまた，上古仁志でした。(古畑任三郎のように，最近ハマってます。2月15日現在)

★ GORRY先生より一言

ちょうど今日，「サターン２万円」が発表されたのを見ながらこれを書いています。いよいよ買い時ですかね…。

ちょっとリストが長いですね。せめて各曲ごとに分割入力できるようにしてもらいたいところです。今はCD-ROMという逃げ道もできましたが…。

真・女神転生デビル・サマナー―地下水道～敵遭遇～ボス戦闘― のミュージック・プログラム・リスト

```
* ------ sddsds.ms ----------------------------------------
#title          ― 地下水道 ～ 敵遭遇 ～ ボス戦闘 ― [ 真・女神転生 デビル・サマナー ]
#composer       増子 司   田崎 寿子
#programmer     上古 仁志
#midi-module    SC-55 (GS)
#tempo-mode     TURE
#octave-x-mode  TRUE
#volume-x-mode  TRUE
#q-mode         TRUE
#volume-sens    24

* ------ MIDI Sound Module Initialize. ---------------------
00 CH01 t255 E2:RA                        r#1   * Reset All.
00 E2:ER 2,3,1,127                        r#1   * Effect Reverb.
00 E2:EC 6,4, 127                         r#1   * Effect Chorus.
00 E2:PR 4,2,4,2,2,2,2,2,2,0,0,0,0,0,0,0 r#1   * Voice Reserve.

* ------ Set Up. -------------------------------------------
01 CH10         @000 18         V095      CC$5B,051 CC$5D,017 MM1
```

■手作りできるエレクトロニクス機器を満載【楽しい電子工作NO．4】一五五〇円

★ベーマガに載っている「XRGB－1」などは普通のパソコンショップで注文して買うことができますか？（山口市・吉井幹雄16才）……
【編：もちろんです。でもXRGB－1は現在予約注文でいっぱいで，ご注文されても少々お待ちいただくことになるかも……。】

```
02 CH10            18                                                   MM1
03 CH10            116                                                  MM1
04 CH01       @039 18   o2 q14 p064 V068 v127 CC$5B,010 CC$5D,010 MM1
05 CH02       @066 18   o4 q16 p064 V076 v116 CC$5B,017 CC$5D,017 MM1
06 CH03       @066 18   o4 q16 p100 V076 v068 CC$5B,017 CC$5D,017 MM1
07 CH04       @066 18   o4 q16 p028 V076 v084 CC$5B,034 CC$5D,034 MM1
08 CH05       @066 18   o4 q16 p044 V076 v068 CC$5B,034 CC$5D,034 MM1
09 CH06       @027 18   o4 q16 p056 V056 v127 CC$5B,017 CC$5D,034 MM1
10 CH07       @027 18   o4 q16 p052 V052 v084 CC$5B,017 CC$5D,034 MM1
11 CH08       @027 18   o4 q16 p084 V056 v084 CC$5B,024 CC$5D,048 MM1
12 CH09       @027 18   o4 q16 p072 V056 v068 CC$5B,024 CC$5D,048 MM1

* ------ OPM Tone Data. -----------------------------------------------------
*          AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2 AME        Synth Bass.
VS 000={31, 14,  7,  8,  2, 33,  0,  0,  0,  0,  0,
        31, 15,  6,  7,  4, 18,  2,  0,  0,  0,  0,
        31,  5,  6,  7,  1, 40,  0,  0,  0,  0,  0,
        31, 12,  7,  7,  5,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
*          CON  FBL SM VOL
             2,  7, 15,  0}

* ------ Bass.(FM) -----------------------------------------------------------
00 CHF1 @0 v10 l8 o2 p3 q16 RV127
00 [r1]186 r#92 [ar2..]7 q14 (2<cdedc>bag)2 L
00 [ a4[a]10 aa-ab g4[g]10 gf+ga f+4[f+]10 f+b-ag f4[f ]10 ff+gg+ ]
00    e4[e]10 eede  f4[f]10 ffef   g4[g ]10 ggfg  g+4[g+]6 (2g+<edc>bag+e)2 [
00 [ a4[a]10 aa-ab g4[g]10 gf+ga f+4[f+]10 f+b-ag f4[f ]10 ff+gg+ ]4
00    e4[e]10 eede  f4[f]10 ffef   g4[g ]10 ggfg   f4[f ]10 ffff
00    e4[e]10 eede  f4[f]10 ffef   g4[g ]10 ggfg  g+4[g+]6 (2g+<edc>bag+e)2 ]
00 [ a4[a]10 aa-ab g4[g]10 gf+ga f+4[f+]10 f+b-ag f4[f ]10 ff+gg+ ]

* ------ Drums. --------------------------------------------------------------
01 MSx,"CC$63," MSy,"CC$62," MSz,"CC$06,"
* ------------- Picth Level. ------------------------------------------------
01 x24 y35 z65  x24 y38 z67 x24 y40 z65  x24 y43 z65
01 x24 y45 z65  x24 y46 z64 x24 y47 z65  x24 y48 z65 x24 y50 z65
* ------------- Panpot. -----------------------------------------------------
01 x28 y28 z64  x28 y35 z64 x28 y36 z64  x28 y40 z64 x28 y42 z100 x28 y43 z8
01 x28 y44 z100 x28 y45 z40 x28 y46 z100 x28 y47 z64 x28 y48 z88  x28 y50 z120

* ------ Kick. & Snare. ------------------------------------------------------
* --------------------------------------------------------------------------A
01 MSb,"n36," MSs,"n40," r1 v100 [ [b2.b4& r2b2]3 b1 )8s4ssss4.(8 [
01 [b2)4s4(4b4 / r)4bs4(4b2]4 )4bs4b(4b)4sbb(4
01 [b2)4s4(4b4 / r)4bs4(4b2]4 / r)4bs4(4b4)4ss(4 ] r)4bsb(4s)4s4.(4
01 [b2.b4& r2)4s4b4(4]9 b2.b4& r2s)4bs4(4
01 [b2.b4& r2)4s4b4(4]5 b2.b4& r2s)4bss(4 ] [b2.b4& r2b2]3 b16b16bb2.
* --------------------------------------------------------------------------B
01 r2 [r1]32 @127 V92 v92 CC$5B,34 CC$5D,51 r1
* --------------------------------------------------------------------------C
01 x24 y35 z65 x24 y38 z66 x24 y43 z65 x24 y45 z65 x24 y46 z65
01 x24 y47 z65 x24 y48 z65 x24 y50 z65 x28 y35 z64 x28 y38 z64
01 x28 y43 z4  x28 y45 z44 x28 y46 z4  x28 y47 z64 x28 y48 z84 x28 y50 z124 r1
01 MSb,"n35," MSs,"n38," [b1]7 b(18s)10s)16s(16b(10s)3s(3s
01 L [v84b4(16s4)16b8b8(16s4]7 v84b8(16s4)16b8(16s8)44s8(44s8)4s8
01 [ [v84b4(16s4)16b8b8(16s4]7 v84b8(16s4)16b8(16s8)44s8(44s8)4s8 ]
01 [ [v84b4(16s4)16b8b8(16s4]7 v84b8(16s4)16b8(16s8)44s8(44s8)4s8
01    [v84b4(16s4)16b8b8(16s4]7 v84b8(16s4)16b8(16s8)44s8(44s8)4s8 ]7

* ------ Kick. & Snare. & Tom. -----------------------------------------------
* --------------------------------------------------------------------------A
02 MSb,"n35," MSs,"n28," MSa,"n50,"
02 MSg,"n48," MSf,"n47," MSe,"n45," MSd,"n43,"
02 r1 v62 [ [b2.b4& r2b2]3 b1 )6s4ssss4.(6 [
02 [b2s4b4 / rbs4b2]4 bs4bbsbb
02 [b2s4b4 / rbs4b2]4 / rbs4b4ss ] rbsbss4.
02 [b2.b4& r2s4b4]9 b2.b4& r2sbs4
02 [b2.b4& r2s4b4]5 b2.b4& r2sbss ] [b2.b4& r2b2]3 b16b16b8b2.
* --------------------------------------------------------------------------B
02 r2 v116 [r#1(4b2)4b#95]32 r1
* --------------------------------------------------------------------------C
02 r1 [r1]8 L [r1]8 [ [r1]7 v62a8v26g8g8v56f8v20e8e8v44d8v32d8 ]
02             [ [r1]8   [r1]7 v62a8v26g8g8v56f8v20e8e8v44d8v32d8 ]7

* ------ Hi-Hat. & Cymbal. ---------------------------------------------------
* --------------------------------------------------------------------------A
03 MSm,"CC$63,28 CC$62,42 CC$06,56 )))" MSu,"CC$63,28 CC$62,42 CC$06,100 ((("
03 MSx,"CC$63,28 CC$62,44 CC$06,56 )))" MSz,"CC$63,28 CC$62,44 CC$06,100 ((("
03 MSc,"n42," MSd,"n44," MSe,"n46," MSo,"v96 n46,4 v92"
03 MSs," CC$63,28 CC$62,49 CC$06,92 n49,"
03 MSw," CC$63,28 CC$62,49 CC$06,62 n49," r1 [
03 [ o[cmcu]4o cmcudxdz[cmcu]o[cmcu] ]3 o[cmcu]3ocmcu   o[cmcu]3 o cmcu  [
03 [ o[cmcu]4o cmcudxdz[cmcu]o[cmcu] ]3 o[cmcu]3ocmcu   o[cmcu]rro cmcu
03 [ o[cmcu]4o cmcudxdz[cmcu]o[cmcu] ]3 o[cmcu]4ocmcudxdz[cmcu]  o[cmcu] ]
03 [ o[cmcu]4o cmcudxdz[cmcu]6         ]16 ]
03 [ o[cmcu]4o cmcudxdz[cmcu]o[cmcu] ]3 ocmcurrr2
* --------------------------------------------------------------------------B
03 r2 [ [v100 CC$63,28 CC$62,42 CC$06,028 r#1 c4
03        v64 CC$63,28 CC$62,42 CC$06,064     c4
03        v92 CC$63,28 CC$62,42 CC$06,100     c4
03        v60 CC$63,28 CC$62,42 CC$06,064 c#47 ]8 ]4
* --------------------------------------------------------------------------C
03 [r1] [v100 CC$63,28 CC$62,42 CC$06,28 c4.
03        v044 CC$63,28 CC$62,42 CC$06,88 c4.v24c4]8
03 L [v56e2v52e2]6   v56e4 v84w4v52e2 v80s4.  v84w8 v52e2
03 [ [v56e2v52e2]7 / v84w4.v80s8v52e4 v84w4 ] v84s4.v80w8v52e4v84s4
03 [ [v56e2v52e2]6   v56e4 v84w4v52e2 v80s4.  v84w8 v52e2
03    [v56e2v52e2]7   v84w4.v80s8v52e4 v84w4 ]7

* ------ Bass. ---------------------------------------------------------------
* --------------------------------------------------------------------------A
04 MSx,"{4" MSz,"}2" r1 t240 [ E2:TA 1,64,64,64,64
04 [ [ c4r2c4 r2>b-4<r4 ]3 c4r2. c4q13e-fgg14e-4r ]5 }6   E2:TA 1,64,64,72,44
04 [ [ >a-2.a-4& r1  b-2.b-4& r1< / c2.c4& r1  e-2.e-4& r1 ]
04      >g2. g4& r1 / b2. b4& r1< ] q15 >b1< d1 q14  {6 ] E2:TA 1,64,64,64,64
04 [ c4r2c4 r2>b-4<r4 ]3 c4r2.
* --------------------------------------------------------------------------B
04 @34  o1 q16 V80 CC$5B,4 CC$5D,10
04 t248 r2 [ [e6r12]16 [f+6r12]16 ]4 r1 t322
* --------------------------------------------------------------------------C
04 r1 [ar2..]7 q14 CC$5B,10 CC$5D,8 <xxxxcdedcz>bzazzgzzzz CC$5D,10 L
04 [ a4[a]10 aa-ab g4[g]10 gf+ga f+4[f+]10 f+b-ag f4[f ]10 ff+gg+ ]
04    e4[e]10 eede  f4[f]10 ffef   g4[g ]10 ggfg  g+4[g+]6 xxxg+<xedc>bzazg+zzezzzz [
04 [ a4[a]10 aa-ab g4[g]10 gf+ga f+4[f+]10 f+b-ag f4[f ]10 ff+gg+ ]4 t324
04    e4[e]10 eede  f4[f]10 ffef   g4[g ]10 ggfg   f4[f ]10 ffff        t326
04    e4[e]10 eede  f4[f]10 ffef   g4[g ]10 ggfg  g+4[g+]6 xxxg+<xedc>bzazg+zzezzzzt322 ]
04 [ a4[a]10 aa-ab g4[g]10 gf+ga f+4[f+]10 f+b-ag f4[f ]10 ff+gg+ ]

* ------ Melody.1 ------------------------------------------------------------
* --------------------------------------------------------------------------A
05 MSh,"E2:TA 2,66,76,64,64,64,64,64,68 " MSx,"[}1r#1&]47}1r#1" MSy,"[}1r#2&]23}1r#2"
05 MSi,"E2:TA 2,64,64,64,64,64,64,64,64 " MSz,"[}1r#3&]31}1r#3"
05 r1 r1 B2 [ h [r1]6 e-2c2
05 [ f1& r1& r2&z{32 e-2c2 f2.e-4& r1 d2.&y  {24 e-2c2
05   f1& r1& r2&z{32 g2e-2 d1& r1  /  e-2&xr4{48 e-2c2 ] c1& r4.&yr4.
05 r1 r2.{24>a-4< g1& r1 a-1& r2b-4a-4 g1& r4.&xr{48e-f
05 d2.e-4& r1 i d0r2&B32r4&Br4& r4&B32r4&Br4&B32r4B h B2 d1& r1&
05 r4.&xr{48>g4< g4f4a-4g4 a-1& r1 b-1& r4a-4g4f4 e-1& r2&y{24d4
05 g2f4e-4& r4d4e-4f4 e-1& r1& r4.&xr4.{48 >g2a-2 b-2a-4<e-4&
05 r4d4f4e-4 g2.b4& [}1r16&]15}1r16 p100 }8 b&xrr2 {72 p64 ] B [r1]5
* --------------------------------------------------------------------------B
05 @127 V72 v112 p64c32&p84r32p56c32&p72r32p36c16&p92r16>p60g16&p68r16&p64rr2
05 @52  V44 v100 o4 p68 CC$5B,64 CC$5D,28
05 E2:TA 2,64,64,64,66,68,68,64 r2 [ e1&[r1&]r1 f+1&[r1&]r1 ]4 r1
* --------------------------------------------------------------------------C
05 CC0,8 @30 V62 v127 o4 p64 CC$5B,26 CC$5D,57 M32,44
05 MSh,"B-9" MSi,"B-8" MSj,"B-6" MSk,"B-1" MSm,"r#1&B1" MSn,"r96&B1"
05 MSs,"r32&B1" MSt,"B-1r32&" MSu,"r24&  " MSw,"CC$5D," MSx,"[}1r#3&]15}1r#3{16"
05 MSy,"B18r#1&B16r#1&B12r#1&  B8r#1&  B6r#2&  B4r#2&"
```

★浪人決定だゼ，Baby！ 大学は受かったんですが……。もう１年頑張りますよ!!（和歌山県那賀郡・プ～18才）……【影：そうと決めたら，精一杯頑張ってみるサ。こっちからフルなんて，これからそうざらにあることじゃないからネ。１年間の実りを期待してます。】

■電気の基礎から応用まで。親子で学べる楽しい書【まんが電気学入門】一二〇〇円

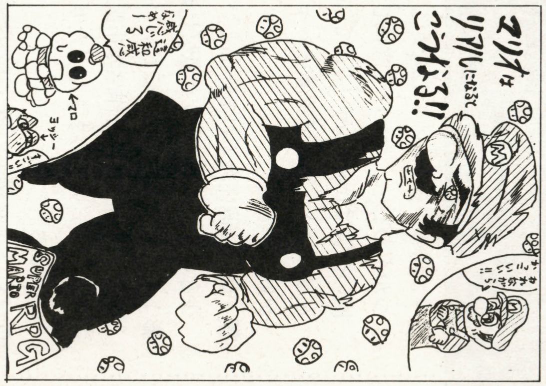
■受験者急増のパソコン認定試験合格のための問題集【パソコン認定試験合格対策問題集三級・四級】二〇〇〇円

```
05 MSz,"B-4r#2&B-6r#2&B-8r#1&B-12r#1&B-16r#1&B-18r#1&"
05 r1 [r1]8 L r#190 [r1]23 BR8 E2:TA 2,66,72,66,72,64,64,44,70
05 >a#127&[}1m]16r#1<iiiia0[m{1]16r6& r2.&x< ic0[}1n]8{8r#80>a4<c+#1d#47&
05 r4c12&B-8r12&Br12>b4g4 a1& r4&xf#1e#47e#1e-#47 d1& r2&[}1t]15}1kr32B{16 l#23
05 >r#1f#11f#1gg#1aa#1bb#1<cc#1dd#1cc#1>b f#1gg#1aa#1bb#1<cc#1dd#1ee#1dd#1c>
05 f#1gg#1aa#1bb#1<cc#1dd#1ee#1ff#1g g#1ff#1gg#1ff#1ee#1dd#1ee#1dd#1cc#1>b-#11& l8
05 r1& r2.&MF0x< M32,44 c2f4g#1g+#1a#46& r2.&x S6 M32,48
05 [    <iia0[s]15r#6B1<c4>       ia0[s]8 /     r2.&MF0[}1t]7k}1r32B{8 MF1 ]
05 r4<c4>i a0[s]7 r#6B1<c4 M24,64 c64c+64d#186& r2.&MF0[  t]7k  r32B>  M32,44
05 E2:TA 2,64,64,64,64,64,64,64 CC$5B,116 }18 MF0 >>c0<c0
05 p12[t]8 p36[t]8 p52[t]8 p64[t]8 p76[t]8 p84[t]8 p92[t]8 p64[t]6kr32B
05 E2:TA 2,66,72,66,72,64,64,44 CC$5B,26  {18 M32,44 r32 l#23
05 >g#1aa#1bb#1<cc#1dd#1ee#1ff#1gg#1a a#1bb#1<cc#1dd#1ee#1ff#1gg#1aa#1b<
05 l8 id0[}1s]8{8r2. [d&[}1kr#3&]15}1kr#3B{16]d12&[}1kr#2&]15}1kr#2B{16 BR2
05 [}4d#11r#1{4d0yr6&}4zr16{4c>a</c]a l#23 >a#1bb#1aa#1gg#1f BR8 f#1gg#1a
05 a#1gg#1ff#1ee#1ff#1ee#1d d#1cc#1dd#1ee#1dd#1cd8d-8c8 c#1>b#191&
05 r1& r2.&x b#1<cc#1dd#1ee#1ff#1gg#1aa#1gg#1f l8 f#1{2g#23)36g)g((36
05  }2hig0[}1m]9{9r#15)36g)g((36B [}2hg0[}1m]9{9r#15)36g)g((36]
05 [}1h g0[}1m]9{9r#15)    )g(() B e#1{6f#191& r2.&x }12
05 S6  BR2 E2:TA 2,64,68,66,66,64,64,52 w44
05 >b<cdefgfe f12g12f12edefga ib0[n]8r#178 gab<c>b<c>ba <id0[n]8r#152c>
05 b<cdc>baga ig+0[n]8r#56 ib0[n]8r#56BR8i<e0>[uB1]8r4&BR4[}1ku]15}1kr24B
05 {28 BR4 E2:TA 5,66,72,66,76,64,64,62 CC$5D,57 iiiie0[s]31r32B1 BR8
05 he0[}1m]9{9r#15))e)e((([hkke0[}1m]9{9r#15))e)e((()7B w34 [cd]4
05 w24 [k}1[c}1d]][k}1c}1d]4[kck}1d][k}1ck}1d]{20B w57 S6 l#23
05 c8c#1dd+#1cc#1>gg+#1a#95& r4g#1g+#1a#46<d#1d+#1e#94
05 ia0[}1s]8{8r2.& r2.&[}1t]7}1kr32B{8 d#1e#47>b#1<c#47c+#1d#89
05 d#1cc#1dd#1cc#1>bb#1<cc#1>bb#1aa#1g f#1ee#1ff#1gg#1ff#1ee#1dd#1cc#1d
05 d#1cc#1dd#1cc#1>bb#1<cc#1>bb#1aa#1g g#1a#197& r2.&x
05 a#1gg#1aa#1bb#1gg#1<dd#1cc#1>bb#1<d d#1ee#1ff#1gg#1ff#1gg#1aa#1bb#1<c
05 c#1c+c+#1dd#1ee#1dd#1ee#1dd#1c+c+#1>b b#1<c+c+#1dd#1ee#1ff#1gg#1aa#1gg#1f#20 l8
05 ie0[}1m]8{8r#64B-8d0[}1m]8{8r#64ig0[}1m]8{8r#40&r4
05 if0[}1m]8{8r#40B-8a0[}1m]8{8r#40ig0[}1m]8{8r#40 }4 BR1 r#3
05 [ a6b&MF0yMF1{4r6&}4MF0zMF1/ra6g6 ]3 r12aga
05 [ b12&MF0yMF1{4r12&}4MF0zMF1r12a/ga ]3 g12
05 [ a16b#14&MF0yMF1{4r&}4MF0zMF1r24a16g16 ] w54 l#23
05 g#1aa#1bb#1<cc#1>bb#1aa#1gg#1ff#1e{2 f#1gg#1ff#1ee#1dd#1cc#1dd#1ee#1d
05 d#1e#191& r1& r2.&x w51 f8f#1gg#1aa#1gg#1ff#1ee#1dd#1e
05 S6 e#1dd#1ee#1dd#1cc#1>bb#1<cc#1>bb#1a a#1gg#1aa#1bb#1<c c#1dd#1cc#1dd#1e
05 e#1f#191& l8 re}1e-}1d}2d-}2c>}3b}3a< CC$5B,34
05 S6  BR2 E2:TA 2,64,68,66,66,64,64,52  w44 {2
05 >b<cdefgfe f12g12f12edefga ib0[n]8r#178 gab<c>b<c>ba <id0[n]8r#152c>
05 b<cdc>baga ig+0[n]8r#56 ib0[n]8r#56BR8i<e0>[uB1]8r4&BR4[}1ku]15}1kr24B r#2
05 CC$5B,40 w57 CC0,0 @30 {6 [ [c4r/))c(()4)c( ]8 CC0,8 @30 {22 CC$5B,26

* ------ Melody.2 ----------------------------------------------------------------
* ---------------------------------------------------------------------------A
06 MSh,"E2:TA 3,66,76,64,64,64,64,64,68 " MSx,"[}1r#1&]47}1r#1" MSy,"[}1r#2&]23}1r#2"
06 MSi,"E2:TA 3,64,64,64,64,64,64,64,64 " MSz,"[}1r#3&]31}1r#3"
06 r1 r1 B-2 [ h [r1]6 e-2c2
06 [ f1& r1& r2&z{32 e-2c2 f2.e-4& r1 d2.&y  {24 e-2c2
06   f1& r1& r2&z{32 g2e-2 d1& r1  /  e-2&xr4{48 e-2c2 ] c1& r4.&xr4.
06 r1 r2.{48>a-4< g1& r1 a-1& r2b-4a-4 g1& r4.&xr{48e-f
06 d2.e-4& r1 i d0r2&B32r4&Br4& r4&B32r4&Br4&B32r4B h B-2 d1& r1&
06 r4.&xr{48>g4< g4f4a-4g4 a-1& r1 b-1& r4a-4g4f4 e-1& r2&y{24d4
06 g2f4e-4& r4d4e-4f4 e-1& r1& r4.&xr4.{48 >g2a-2
06 b-2a-4<e-4& r4d4f4e-4 g2.b4& r2.&y b&xrr2 {72 ] B [r1]5
* ---------------------------------------------------------------------------B
06 CC0,3 @126 V72 v108 p64c32&p84r32p56c32&p72r32p36c16&p92r16>p60g16&p68r16&p64r^2
06 CC0,0 @48  V44 v100 l8 o4 p68 CC$5B,64 CC$5D,28
06 E2:TA 3,64,64,64,66,68,68,64 r2 [ e1&[r1&]r1 f+1&[r1&]r1 ]4 r1
* ---------------------------------------------------------------------------C
06 @30 V62 v100 p60 CC$5B,026 CC$5D,057 M32,46
06 MSh,"CC$5B," MSi,"B-8" MSj,"B-1"
06 MSm,"r96&B1" MSs,"B-1r32&" MSu,"r24&"
06 r1 L V44 o6 h26  BR8 E2:TA 3,66,76,66,72,64,64,62,64 W [r1]4
06 id0[r32&B1]8r4c32c+32{4d#84& r2&MF0[s]15B-1r32B> CC0,8 @30
06      V56 o2 h116 BR8 E2:TA 3,64,76,64,64,64,64,64,64 MF0 c0
06 p96[s]8 p92[s]8 p84[s]8 p76[s]8 p60[s]8 p52[s]8 p44[s]8 p60[s]6jr32B CC0,0 @30
06      V44 o6 h26  BR8 E2:TA 3,66,76,66,76,64,64,62,64 M32,46
06 [r1] r32 c#3c+#3d#90c#3c+#3{4d#90& r2&[}1s]7}1B-1r32B
06 [    V55 o5 h34  BR2 E2:TA 3,66,68,66,66,64,64,52,64 W M32,46 CC$5D,44
06 >efgab<c>ba b12<c12>b12agab<cd if0[m]8r#176 >b<cdefgfe ig0[m]8r#152f
06 efgfefed ie0[m]8r#56i g+0[m]8r#56BR8ib0[uB1]8r4&BR4[}1ju]15}1jr24B CC$5D,57
06 /    V44 o5 h26  BR8 E2:TA 3,66,76,66,76,64,64,62,64 W [r1]
06 g64g+64a#90g64g+64{4a#90& r2&[}1s]7}1B-1r32B     {4  W [r1]
06 d+64e64f#90d+64e64{4f#90& r4}1e}1e-}2d}2d-}3c ] r#2 V36 h40 [ [a4r/))a(()4)a( ]8

* ------ Backing.1 ----------------------------------------------------------------
* ---------------------------------------------------------------------------A
07 MSh,"E2:TA 4,66,76,64,64,64,64,64,68 " MSx,"[}1r#1&]47}1r#1" MSy,"[}1r#2&]23}1r#2"
07 MSi,"E2:TA 4,64,64,64,64,64,64,64,64 " MSz,"[}1r#3&]31}1r#3"
07 r1 r1 r [ h [r1]6 e-2c2
07 [ f1& r1& r2&z{32 e-2c2 f2.e-4& r1 d2.&y  {24 e-2c2
07   f1& r1& r2&z{32 g2e-2 d1& r1  /  e-2&xr4{48 e-2c2 ] c1& r4.&xr4.
07 r1 r2.{48>a-4< g1& r1 a-1& r2b-4a-4 g1& r4.&xr{48e-f
07 d2.e-4& r1 i d0r2&B32r4&Br4& r4&B32r4&Br4&B32r4B h d1& r1&
07 r4.&xr{48>g4< g4f4a-4g4 a-1& r1 b-1& r4a-4g4f4 e-1& r2&y{24d4
07 g2f4e-4& r4d4e-4f4 e-1& r1& r4.&xr4.{48 >g2a-2 b-2a-4<e-4&
07 r4d4f4e-4 g2.b4& r2.&y {20 b&xrr2 {52 ] [r1]5 r2..
* ---------------------------------------------------------------------------B
07 @30 V68 v100 o3 p84 CC$5B,19 CC$5D,57
07 MSh,") c32)32 c16(32r32(" MSi,")c+32)32c+16(32r32("
07 MSj,") d32)32 d16(32r32(" MSk,") e32)32 e16(32r32("
07 MSm,") f32)32 f16(32r32(" MSn,")f+32)32f+16(32r32(" MSs,")g32)32g16(32r32("
07 MSt,")g+32)32g+16(32r32(" MSu,") a32)32 a16(32r32(" MSw,")b32)32b16(32r32("
07 r2 [ [>k}32k{32<]16 [>n}32n{32<]16 ]4 r1
* ---------------------------------------------------------------------------C
07 V80 v100 p76 CC$5B,48 CC$5D,24 M12,12 r1
07 [u)4u(4u)4u(4}4<c4)c(>{4)4u(4 u)4u(4}4< d4.)d (>{4u)4u(4
07  u)4u(4u)4u(4}4<e4)e(>{4)4u(4 u)4u(4}4<e-4.)e-(>{4u)4u(4] {4 L p84 CC$5B,48 CC$5D,24
07 [k)k(kk g4)g (k kk a4.)a (kk j)j(jj b4)b( j jjb4.)b(jj
07  i)i(iif+4)f+(i iif+4.)f+(ii h)h(hh<c4)c(>h hha4.)a(hh]
07 }12 [k)4k(4b]5)b( [m)4m(4<c>]5<)c(> [s)4s(4<d>]5<)d(> [t)4t(4<e>]5<)e(> {12 [
07 [k)k(kk g4)g (k kk a4.)a (kk j)j(jj b4)b( j jjb4.)b(jj
07  i)i(iif+4)f+(i iif+4.)f+(ii h)h(hh<c4)c(>h hha4.)a(hh]4 {12
07 [ [<}32 e{32>ws]>wsw<ks[<}32 e{32>w/s]   [<}32f{32h>u]h>u<hmu[<}32f{32h>/u]
07   [<}32 g{32j>w]j>w<jsw[<}32 g{32j>/w] / [<}32f{32h>u]h>u<hmu[<}32f{32h>/u] ]
07   [<}32g+{32k>w]k>w<ktw[<}32g+{32k>/w] }12 ] }32 p68 CC$5B,51 CC$5D,51
07 [ {28h)h(hh}28< c>hhh <c> h a2 hh <c>hhh<c>h a4& [}1r&]5}1r{6 hh
07  >{28u)u(uu}28<f+>uuu< f+>u<a2>uu< f>uuu<f>u<a4& [}1r&]5}1r{6>uu< ] {32

* ------ Backing.2 ----------------------------------------------------------------
* ---------------------------------------------------------------------------A
08 MSh,"E2:TA 5,66,76,64,64,64,64,64,68 " MSx,"[}1r#1&]47}1r#1" MSy,"[}1r#2&]23}1r#2"
08 MSi,"E2:TA 5,64,64,64,64,64,64,64,64 " MSz,"[}1r#3&]31}1r#3"
08 r1 r1 rr [ h [r1]6 e-2c2
08 [ f1& r1& r2&z{32 e-2c2 f2.e-4& r1 d2.&y  {24 e-2c2
08   f1& r1& r2&z{32 g2e-2 d1& r1  /  e-2&xr4{48 e-2c2 ] c1& r4.&xr4.
08 r1 r2.{48>a-4< g1& r1 a-1& r2b-4a-4 g1& r4.&xr{48e-f
08 d2.e-4& r1 i d0r2&B32r4&Br4& r4&B32r4&Br4&B32r4B h d1& r1&
08 r4.&xr{48>g4< g4f4a-4g4 a-1& r1 b-1& r4a-4g4f4 e-1& r2&y{24d4
08 g2f4e-4& r4d4e-4f4 e-1& r1& r4.&xr4.{48 >g2a-2 b-2a-4<e-4&
08 r4d4f4e-4 g2.b4& r2.&y {20 b&xrr2 {52 ] [r1]5 r2.
* ---------------------------------------------------------------------------B
08 @30 V62 v100 o3 p44 CC$5B,19 CC$5D,57 MM1
08 MSh,") c32)32 c16(32r32(" MSi,")c+32)32c+16(32r32("
08 MSj,") d32)32 d16(32r32(" MSk,") e32)32 e16(32r32("
08 MSm,") f32)32 f16(32r32(" MSn,")f+32)32f+16(32r32(" MSs,")g32)32g16(32r32("
08 MSt,")g+32)32g+16(32r32(" MSu,") a32)32 a16(32r32(" MSw,")b32)32b16(32r32("
08 r2 [ [>>u}32u{32<<]16 [>>w}32w{32<<]16 ]4 r1
* ---------------------------------------------------------------------------C
08 V72 v100 p52 CC$5B,48 CC$5D,24 M12,12 r1
08 [ }8 k)4k(4k)4k(4g4)g()4k(4 k)4k(4 a4.)a ()4k(4k
08      k)4k(4k)4k(4b4)b()4k(4 k)4k(4b-4.)b-()4k(4k {8 ] L p56 CC$5B,48 CC$5D,24
08 [>u)u(uu<<}22c4)c({22>>u uu<<}22d4.)d({22>>uu
08   s)s(ss<<}22e4)e({22>>s ss<<}22d4.)d({22>>ss
08   n)n(nn<<}24c4)c({24>>n nn<<}24d4.)d({24>>nn
```


★昔は、ＭＳＸのデータがいっぱい紹介してあったけどこの頃、だいぶ少なくなってきているので、みんなが応募したゲームは、できるだけ、たくさんのせてください。(愛知県春日井市・**堀田壮志10才**)……【**影**：もちろん、でも最近ＭＳＸに関する投稿が増えましたよ。】

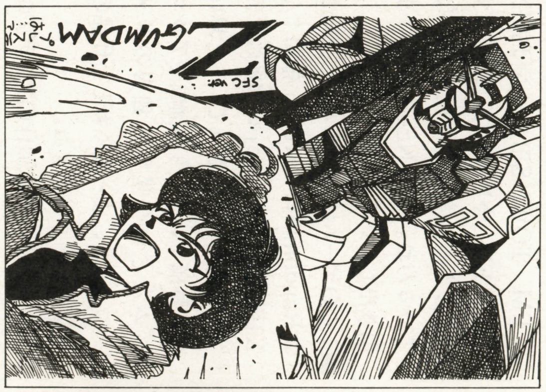
```
08   m)m(mm<<}22e4)e({22>>m mm<<}22d4.)d({22>>mm< ]
08 [>w)4w(4<e]5)e( [h)4h(4f]5)f( [j)4j(4g]5)g( [k)4k(4g+]5)g+( [
08 [>u)u(uu<<}22c4)c({22>>u uu<<}22d4.)d({22>>uu
08   s)s(ss<<}22e4)e({22>>s ss<<}22d4.)d({22>>ss
08   n)n(nn<<}24c4)c({24>>n nn<<}24d4.)d({24>>nn
08   m)m(mm<<}22e4)e({22>>m mm<<}22d4.)d({22>>mm< ]4  }12 [ [kkb]5)b( [mm<c>]5<)c(>
08 [ss<d>]5<)d(> / [mm<c>]5<)c(> ] [tt<e>]5<)e(> {12] }24 p60 CC$5B,51 CC$5D,51
08 [ >{24u)u(uu}24<a >uuu< a >u<e2>uu< g>uuu<g>u<d4& [}1r&]5}1r{6>uu<
08   >{24i)i(ii}24<c+>iii< c+>i<d2>ii< c>hhh<c>h<c4& [}1r&]5}1r{6>hh< ] {24

* ------ Backing.3 --------------------------------------------------------------------
* ---------------------------------------------------------------------------A
09 r1 M64,84 B2 [ [r1]8 [r1]32
09 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4 g4&r1 >a-4<c4 e-4a-4&r1 >g4b-4<e-4g4&r1
09 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4a-4&r1 > g4 b4< d4f4& r1 >b4<d4  f4g4&r1
09 >a-4<c4e-4a-4&r1 >b-4<d4f4b-4&r1 > g4<c4 e-4g4& r1 >g4b-4<e-4g4&r1
09 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4a-4&r1 > g4b-4<e-4f4& r1 >b4<d4  g4b4&r1 ] MF0 B [r1]7
* ---------------------------------------------------------------------------B
09 @52 V56 v100 p64 CC$5B,64 CC$5D,44 BR8
09 MSx,"[}1r#3&]15}1r#3{16" E2:TE 6,72,72,92 r2
09 [ p12 e&p044r&p84r&p124r&p100r&p96r&p68r&p76r& p64 [r1&]r1
09   p64f+&p124r&p64r&p004r&p012r&p28r&p36r&p44r& p64 [r1&]r1 ]4 r1
* ---------------------------------------------------------------------------C
09 @48 v100 o3 p88 r1 [r1]8 L E2:TE 6,64,64,64
09 l1 V42 CC$5B,34 CC$5D,17 [ <e&r d&r d-&r c&r> ] <e&r  f&r g&r a-&r>
09 [  V36 CC$5B,64 CC$5D,64 [ <e&r d&r d-&r c&r     c&r> b&r b-&r a&r ]
09 [ b&r <c&r d&r / c&r> ] <e&r> ]
09 l8 V70 CC$5B,10 CC$5D,14 E2:TE 6,44,64,62
09 [))crcc<(( c4rr cr>a2. g4rrgra4& r1
09 >))araa<((f+4rr f+ra2. f4rrfra4& r1< ]

* ------ Backing.4 --------------------------------------------------------------------
* ---------------------------------------------------------------------------A
10 r1 M64,88 B-2 [ [r1]8 [r1]32
10 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4 g4&r1 >a-4<c4 e-4a-4&r1 >g4b-4<e-4g4&r1
10 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4a-4&r1 > g4 b4< d4f4& r1 >b4<d4  f4g4&r1
10 >a-4<c4e-4a-4&r1 >b-4<d4f4b-4&r1 > g4<c4 e-4g4& r1 >g4b-4<e-4g4&r1
10 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4a-4&r1 > g4b-4<e-4f4& r1 >b4<d4  g4b4&r1 ] MF0 B [r1]7
* ---------------------------------------------------------------------------B
10 @48 V28 v127 p64 CC$5B,100 CC$5D,64 BR8 E2:TE 7,76,76,96 r2
10 [ p12 e&p28r&p68r&p116r&p100r&p96r&p76r&p52r& p64 [r1&]r1
10   p64f+&p44r&p12r&p064r&p100r&p96r&p76r&p44r& p64 [r1&]r1 ]4 r1 >
* ---------------------------------------------------------------------------C
10 @48 v100 o3 q16 p40 r1 [r1]8 L E2:TE 7,64,64,64
10 l1 V36 CC$5B,34 CC$5D,17 [ a&r g&r f+&r f&r ] b&r <c&r d&r e&r>
10 [  V26 CC$5B,64 CC$5D,64 [ a&r g&r f+&r f&r e&r d&r d-&r c&r ]
10 [ e&r f&r g&r / f&r ] a-&r ]
10 l8 V70 CC$5B,10 CC$5D,14 E2:TE 7,44,64,62
10 [))a ra a (( a4rr a r e2. g4rrgrd4& r1
10  ))d-rd-d-((d-4rr d-rf+2. f4rrfrc4& r1 ]

* ------ Backing.5 --------------------------------------------------------------------
* ---------------------------------------------------------------------------A
11 r1 r [ [r1]8 [r1]32 M64,84
11 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4 g4&r1 >a-4<c4 e-4a-4&r1 >g4b-4<e-4g4&r1
11 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4a-4&r1 > g4 b4< d4f4& r1 >b4<d4  f4g4&r1
11 >a-4<c4e-4a-4&r1 >b-4<d4f4b-4&r1 > g4<c4 e-4g4& r1 >g4b-4<e-4g4&r1
11 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4a-4&r1 > g4b-4<e-4f4& r1 >b4<d4  g4b4&r1 ] MF0 [r1]6 r2..
* ---------------------------------------------------------------------------B
11 @52 V56 v100 p72 CC$5B,64 CC$5D,28 E2:TE 8,68,68,68 r2
11 [ p012>a0<c&p092r&p84r&p124r&p100r&p96r&p68r&p76r& p72 [r1&]r1
11   p116>b0<d&p124r&p64r&p004r&p012r&p28r&p36r&p44r& p56 [r1&]r1 ]4 r1
* ---------------------------------------------------------------------------C
11 l1 V0 CC$5B,127 CC$5D,127 r1 E2:TE 8,64,64,64 c0[{1r2&]13{1r2 r1
11 L V56 CC$5B,64  CC$5D,17  [ e&r d&r d-&r c&r ]    e&r f&r g&r   a-&r
11 [ V32 CC$5B,124 CC$5D,116 [ e&r d&r d-&r c&r ]4 [ e&r f&r g&r /  f&r ] g+&r ]
11   V28 CC$5B,100 CC$5D,100 [ e&r d&r d-&r c&r ]

* ------ Backing.6 --------------------------------------------------------------------
* ---------------------------------------------------------------------------A
12 r1 rr [ [r1]8 [r1]32 M64,84
12 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4 g4&r1 >a-4<c4 e-4a-4&r1 >g4b-4<e-4g4&r1
12 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4a-4&r1 > g4 b4< d4f4& r1 >b4<d4  f4g4&r1
12 >a-4<c4e-4a-4&r1 >b-4<d4f4b-4&r1 > g4<c4 e-4g4& r1 >g4b-4<e-4g4&r1
12 >a-4<c4e-4g4& r1 >b-4<d4f4a-4&r1 > g4b-4<e-4f4& r1 >b4<d4  g4b4&r1 ] MF0 [r1]6 r2.
* ---------------------------------------------------------------------------B
12 @48 V48 v100 p56 CC$5B,64 CC$5D,28 E2:TE 9,68,68,68 r2
12 [ p116>a0<c&p092r&p84r&p124r&p100r&p96r&p68r&p76r& p56 [r1&]r1
12   p012>b0<d&p124r&p64r&p004r&p012r&p28r&p36r&p44r& p72 [r1&]r1 ]4 r1 > @52
* ---------------------------------------------------------------------------C
12 l1 V0 CC$5B,127 CC$5D,127 r1 E2:TE 9,64,64,64 a0[{1r2&]13{1r2 r1
12 L V52 CC$5B,64  CC$5D,17  [ a&r g&r f+&r f&r ]    b&r <c&r d&r   e&r>
12 [ V26 CC$5B,124 CC$5D,116 [ a&r g&r f+&r f&r ]4 [ b&r <c&r d&r / c&r> ] <e&r> ]
12   V22 CC$5B,100 CC$5D,100 [ a&r g&r f+&r f&r ]

* ------ (C)1995 ATLUS. ----------------------------------<悪>-<魔>-<召>-<喚>-<師>--------

      Track :     0     1     2     3     4     5     6     7     8     9    10    11
 Data count : 63456 63456 63456 63456 63456 63456 45674 63456 63456 63456 63456 63456
 Loop count : 26112 26112 26112 26112 26112 26112 09866 26112 26112 26112 26112 26112

      Track :    12       * ------A = 地下水道
 Data count : 63456       * ------B = 敵遭遇
 Loop count : 26112       * ------C = ボス戦闘
```

評…ま，負けるもんか（影）



by 鈴木貴晶

評…私も大好き～！（影）



by トッリメ野沢

★影さん!! バレンタインのチョコはいくつもらいましたか？ 10個ぐらいもらえましたか？（岩手県東磐井郡・江頭2：50・13才）……
【影：2か月前のことは忘れてしまったぞ。つぐ美：人間，思い出したくないこともあるのよ。編さんはいくつ？ 編：星の数ほど。】

■おもちゃに活かされた工夫とテクノロジーを探る好著【トイテクノロジー】一八〇〇円

マイコンBASICマガジン
明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：今月のベスト・プログラム賞は…ズバリFM　TOWNS用ゲーム「PAINT BUSTER」(今里敬君作)に決定です！

つぐ美：とても美しい画面構成になっているわね。TOWNSの能力をうまく引き出していると思うわ。

編：このゲームは'88年の本誌に掲載されたRandom田村 Live in 福間くん作X1用「Lip Lop Lap」の移植版なのですが，上手に移植されていると思います。移植といっても画構成やアルゴリズムなどは今里さん独自のリメイクによって，まったく新しい作品のような感じをうけますね。

Dr.D：このゲームは原作のアイデアが抜群なんじゃな。自分をハケにしてラインを引いて，その上に敵を乗せてホールに誘導するというのはなかなか思いつかんのぉ…。そういう意味では，今回の授賞はRandom…くんで，今里くんはベスト・リメイク賞といったほうがいいかも。

編：最近は個性あふれる作品というのが少なくなってきたような気がしますね。

影：そうだなぁ…「お？これいいんじゃないか？」と思った作品は市販のゲームのアイデアそのままだったりするんだよなぁ。

Dr.D：とくに最近のPC-98の投稿にはそのような傾向があるぞ。その点まだまだがんばっているMSXなどの作品にはアクは強いが個性が感じられるものが多い気がするのぉ。

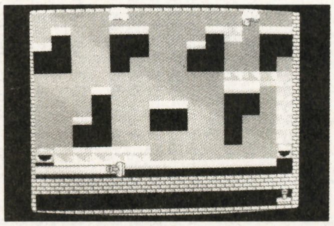
編：そうですね。たーやくん作のMSX用ゲーム「あみだでアミーゴ」はタイトルからしてインパクトがありますね。タイトルを聞いただけでやってみたくなるような気がします。

影：「花見大会」や「花粉症」などといった季節をテーマにしたゲームを作ると個性が出ていいんじゃないかな？

編：そうですね。これから夏に向けてのテーマでの作品が来ることを期待しています。

＝おわび＝

'96年4月号のPC-E500用のプログラムで写真とコメントが入れちがっていました。申し訳ありませんでした。



▲FM TOWNS用ゲーム「PAINT BUSTER」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●FM TOWNS用「MOUSE」／加藤義唯
●MSX用「Fire Operation」／うっきー君
●MSX用実用プログラム「3次元キャラ作成ツールMAGICAL PRODUCER」／田中　洋
●PC-8801用「Format13」／T.P.C.
●PC-9801用「パクロス」／ 佐原洋一
●PC-9801用「倉庫の用心棒」／宮田隆司
●PC-9801用「ジャックと豆の木」／吉田智哉
●PC-9801用「チープマン」／伊藤直輝
●PC-9801用「アイスキャッスル」／巽洋平
●X68000用ゲーム・ミュージック「バーチャストライカー」／羽場陽一

投稿ありがとう

春野慎之介／RALS／川崎　豊／塩野目剛亮／吉村　誠／タウンページX＋α／坂井弘亮／根木将裕／ラスタル／堀内伸恭／喜多川美紀／平野健吾／広川義樹／き～とん／山口秀一／ぱっく／梶原寿樹／栗山庄司／井上真人／ばち男／吉田智哉／唐木英人／岩崎　仁／真水健介／遠藤竜太郎／佐山志之介／榊原光男／片山竜二／ルシちゃん／宮下京介／赤城祐介／H2O／影のサングラス／佐久間秀夫／伊瀬武幸／渡辺清治／間和之助／HOS／三井田智博／Dr.E／小川秀朗／ちゃむりん／寺林恭一／渡辺潤一郎／本橋義弘／安藤源五郎／春日竜一／パンプット吉田／松下園子／高野　忠／岡田信二／三上　誠／碓井良平／石井哲也／片桐啓二／村中　悦／ぷーたくん／金森　亨／近藤尚満／幸田新助／八島謙一／稲垣次郎／坂田将兵／小林信二／ナンバー9453594／豊島　武／佐藤　史／楠慎一郎／ペンチアム／笹木一也／須藤治／五十嵐力也／大谷雄三／山田敬三／岡村秀暢／小村健一／宮川正晴／河原崎宗一／谷元佐一／近藤君夫／宍田朗／桑原　隆

※全員紹介しきれなくてごめんなさい。これからもどしどし投稿してくださいね。お待ちしております。

『マイコンBASICマガジン』関連媒体筆者募集・編集要員募集の御案内

マイコンBASICマガジンでは，「マイコンBASICマガジン」,「コンピュータ・ミュージック・マガジン（CMM）」をはじめ，別冊などを発行しています。

プロ・アマを問わず「家庭全員でコンピュータを楽しく活用する」という基本ポリシーに合った力量を持つ記事執筆者と，編集補助要員を募集しています。

審査基準は，かなり厳しいので，そのつもりで応募してください。

①履歴書（写真貼付）②自己PRとなる作品・原稿などを同封して「マイコンBASICマガジン筆者募集係」に郵送してください。書類選考の上通知します。

宛先：マイコンBASICマガジン編集部「筆者・編集要員募集」係

■コンピュータを取り巻く産業の推移をポケットサイズ化した業界人必携のデータ集【コンピュータデータブック'94】一六〇〇円

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	¥15,600
ラジオの製作	¥ 8,160
電波新聞縮刷版	¥80,000
マイコンBASICマガジン	¥6,000
OAビジネスパソコン	¥6,600

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，**着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。**
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
00150-3-51961	料金	特殊取扱
加入者名	株式会社 電波新聞社	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

※ 定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規・継続	年 月号より 年間	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円
フリガナ 送付先住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年令 才 / 性別 男・女

払込人住所氏名 （郵便番号 ） ※

（電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	00150-3（右詰めにご記入ください）51961	通常払込料金加入者負担
加入者名	株式会社 電波新聞社	
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※	
払込人住所氏名	※	
料金	（消費税込み） 円	受付局日附印
特殊取扱		

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております） 95.11 現在

図解エレクトロニクス工作⑨	1,800円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,000円	〒310円
世界の非静止衛星通信	1,400円	〒310円	デジタルICのすべて	1,900円	〒310円
第3級アマチュア無線技士受験マニュアル	2,000円	〒310円	コンピュータミュージックマガジン64	2,000円	〒240円
特殊無線技士受験マニュアル	2,800円	〒380円	オール・アバウト・ストリートファイターZERO	1,480円	〒310円
DCC,MDガイドブック②	1,200円	〒310円	BBS電話帳	2,800円	〒380円
新ビデオ技術ハンドブック	2,300円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,950円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,000円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,600円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	1,900円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集3級・4級	2,000円	〒310円
VTRのすべて	1,900円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,500円	〒310円
4アマ完全合格	1,160円	〒240円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,900円	〒240円
桐Ver.4がわかる本入門編	1,900円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,950円	〒380円
新・パソコンキャプテン通信スタータブック	3,900円	〒260円	米コンピュータ企業の興亡	1,700円	〒310円
まんが電気学入門	1,200円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,600円	〒380円
家電産業成長の軌跡	1,800円	〒310円	たのしい電子工作④	1,550円	〒310円
アンテナ・クラフト・マニュアル	1,750円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,900円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03-3445-8201(ダイヤルイン)	関東総局	0273-26-3206	広島支局	082-228-5581
大阪本社	06-203-3361	静岡支局	054-254-6405	高松支局	0878-61-3111
西部本社	092-431-7411	新潟支局	025-245-2526	鹿児島支局	0992-26-3630
名古屋支局	052-261-4541	松本支局	0263-36-2266		
札幌支局	011-641-5591	金沢支局	0762-63-8661		
仙台支局	022-227-7211	京都支局	075-221-8021		

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	
プログラム名	
氏名	
年令	才
住所	〒
TEL番号	
応募年月日	年　月　日

マイコンBASICマガジン 応募カード

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑤

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電　話	－　－		
ご氏名（ふりがな）		年　齢	才
		性　別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて 読む		何人で読みますか（　）人	

お楽しみプレゼント⑤応募欄
＊241ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。
希望賞品名：

パソコン通信アンケート
・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑤ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン＿＿＿＿

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン＿＿＿＿

周辺機器＿＿＿＿

ゲーム機＿＿＿＿

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

①＿＿＿＿　②＿＿＿＿　③＿＿＿＿

●今月号の本誌でおもしろくなかった記事とその理由

●くわしく紹介してほしいソフトは？

対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●パソコン用語日本語化大作戦応募コーナー（49ページ参照）

例：インターネット→電子情報網，アクセラレータ・ボード→高速化基板

●＿＿＿→＿＿＿　＿＿＿→＿＿＿　＿＿＿→＿＿＿

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

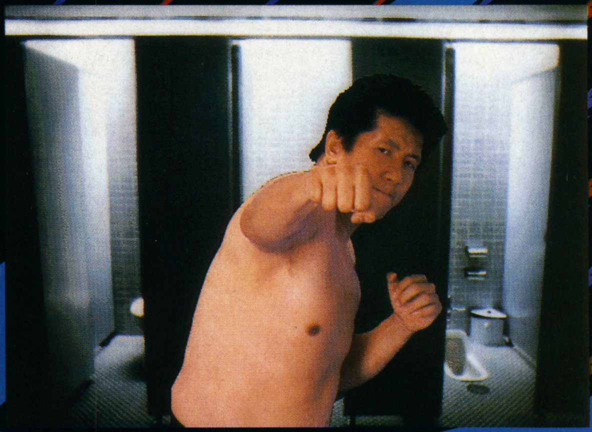
広告資料番号										

	掲載ページ	資料請求番号
ハード		
NECホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3	1
チノン	前付カラー15	2
NEC	表4	3
メディア		
帝人	前付カラー5	4
ソフト		
テイチク	前付カラー7	5
富士通パレックス	前付カラー12～13	6
富士通ミドルウェア	前付カラー14	7
日本電素工業	前付カラー19	8
テラダ商電	記事中39	9
セガ・エンタープライゼス	中付カラー132～133	10
オークスヘブン	中付カラー134～135	11
SPS	中付カラー136	12
テイジイエル	中付カラー137	13
アテナ	中付カラー138	14
塚本吉彦事務所	記事中カラー184	15
セガ・エンタープライゼス	記事中カラー192～193	16
NECインターチャネル	記事中カラー194	17
日本ファルコム	表3	18
レコード関連		
キングレコード（ファルコムレーベル）	記事中カラー213	19
ポニーキャニオン	記事中カラー218	20
学校関連		
代々木アニメーション学院	前付カラー18	21
カルチャーブレーン コンピュータアート学院	記事中63	22
その他		
満開製作所	記事中240	23
ビッキーズ	記事中249	24
トライ	記事中251	25
キョーワインターナショナル	後付273	26

キリトリ線

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド



パソコンの高機能化で発展した"マルチメディア"
データベース・ソフトがおもしろくなってきた! …139

セガのWindows用日本語版ソフト発売決定!
うぃん!! ウィン!! Windows …144

ベーマガ パソコン・ゲームSelection
①大戦略V …148
②フィニッシュホールド2 TAG …150

エレクトロニック・アーツ・ビクター特集
海外ゲーム大使館 …151

かわいくて魅力あふれる2タイトルを紹介
セガAM2研最・新・情・報 …156

この美麗CGは見なきゃソンする!?
『バーチャファイター3』DEMO映像を誌上再録! …158

全ステージをまとめて紹介
ゼビウス3D/G …160

「オリジナルコンボ」を有効に使え!
ストリートファイターZERO2 虎の穴 …162

キャラごとの「ラッシュ攻撃」を一挙紹介!
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 超情報局 …164

1983年・Part8『シューティング・スターに願いを』
アーケードゲームグラフィティ …166

サターンに春の新色登場!?
サターン最前線 …168

PSユーザー要チェックの秀作を特集!
プレイステーションJournal …170

祝・A.A.『ぷよ通』完成!
とことんぷよぷよ通 …172

あの『かまいたちの夜』が演劇になった
月の氷柱〜もうひとつのかまいたちの夜 観劇記 …174

M:TGの日本語版がついに登場!
俺コレ スーパーライトメンソール …175

GI 選ばせていただきます
ポリスノーツ …176

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる!
96年4月に発売される全208本を収録
SUPER SOFT Hot Information …177

ファイナルステージ …219

ナムコの新都市型テーマパーク誕生
サンシャイン・ナンジャタウン …220

ALL ABOUT シリーズ情報局 …221

リング・オブ・サイアス …222

対戦格闘ゲーム必殺技リスト⑬
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 …224

アーケード・ゲーム・ギャラリー
ダンジョンズ&ドラゴンズ …226

●風来 読者の闘技場 …230
●ゲーム考現学 …232
●レスキュー!COMPUTER GAME …234
●読者のページ〜あくせすROOM …236
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! …237
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION …240
●おたのしみ読者プレゼント …241
●CHALLENGE! HIGH SCORE! …242
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE …250
●中古パソコン機器 Buyer's Guide …252
●ソフトハウス9社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION …255

▶▶▶ここからあとのページでは,コンピュータを使った楽しいソフトウエアや,その周辺の話題を満載しています。

株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター フリーダイヤル0120-012235 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

応募シール3枚で

セガサターン<ruby>命<rt>いのち</rt></ruby>コース

2,000名様

※こちらのコースに応募する場合は、A賞、B賞の中からお好きな方をお選びの上、ご応募ください。

A賞 セガサターン遠征バッグ
セガサターンをどこへでも持ち運べる便利なバッグです。 1,000名様

セガサターン本体、コントロールパッド、コード及びソフトは、入っておりません。

B賞 セガサターンTHEイス
CDドアを開くと座イスになり、ゆったりゲームを楽しめます。 1,000名様

（CD型マット1枚付）

シールを送って選ぼう！

ここに付いているシールをお送りください。

【応募要項】キャンペーン期間中に発売されるセガサターン新作ソフトに付いている応募シールを店頭の専用応募ハガキまたは官製ハガキに貼ってお送りください。「気ままにセレクトコース」…応募シール2枚、「セガサターン命コース」…応募シール3枚●必要記入事項/1.ご希望のコース 2.郵便番号 3.住所 4.氏名 5.年令 6.性別 7.職業（学年） 8.電話番号●宛先/〒119-69新東京郵便局留「セガサターンどんどんいただき！キャンペーン」係●締切/1996年4月30日（当日消印有効）発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

超ゴーカ商品。

【キャンペーン対象ソフト】3月8日～4月30日の間に発売される新作ソフト。（但し、バーチャファイターCGポートレートシリーズ、定盤ズコレクション、X指定ソフトは除く）

今、壮大な国取り物語が始まる。

神話の香り漂う遥か遠き世界。そこにレジェンドラという広大な大陸があった。8つの国家が割拠する彼の地に、いま戦乱の火蓋が切って落とされた！

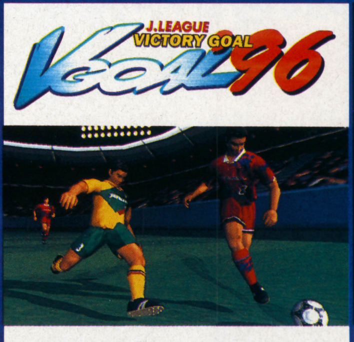
ドラゴンフォース　新発売5,800円
（シミュレーションR.P.G.）

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

伝説が再び動き出す。壮大なスケールで描かれるドラマティックシューティング、パンツァードラグーンツヴァイ。より広くなった360度の視界と、その視界に広がる緻密なグラフィックス。新たなストーリー展開を生み出す、分岐点でのコース選択。闘いとともに成長していくドラゴン。更にパワーアップしたパンツァーワールドが、君の感性を刺激する。

パンツァードラグーンツヴァイ　新発売5,800円
（ドラマティックシューティング）

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996



木村和司氏の解説！金子勝彦氏の実況!!

ビクトリーゴール'96
新発売5,800円
（スポーツ）
マルチターミナル対応

ビクトリーゴールがフルモデルチェンジ。アビスパ福岡と京都パープルサンガも加わり、16クラブ勢ぞろいだ。ポリゴン＆モーションキャプチャーにより、忠実に再現した個性豊かな実名選手。実況に金子勝彦、解説に木村和司をむかえた豪華版だ!!

J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996

THOR～精霊王紀伝～
4月26日発売予定5,800円
（アクションR.P.G.）

多階層マップによる立体バトルとトラップの数々が展開されるニューR.P.G.。かつてない豊富なアクションでみせるグラフィカルアドベンチャー。冒険をもりあげるのは古代祐三による新感覚クラシックオーケストラ！

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996
Music © Yuzo Koshiro 1996

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。　※「R.P.G.」は（株）バンダイの登録商標です。

どんどん近づく セガサターン SEGA SATURN™

希望小売価格¥20,000（税別）

RING リング
REAL TIME INTERACTIVE NETWORK GAME
03-5820-1188

通信ロープレ

exllusion

エクスリュージョン

●動作環境

■対応機種：PC-9801VX以降（LT／HAを除く）386以上推奨
■ディスプレイ：高解像度（640×400）アナログディスプレイ
■音源：FM音源、MIDI音源（GM）対応
■ハードディスク：10MB以上の空き容量必要
■メディア：3.5"FD、CD-ROM
■通信速度：9600bps
■接続料金：1分15円（この他に通常の電話料金がかかります。NTT各種サービスをご利用ください）

●アクセス・ポイント **03-5820-1188**（順次、各都市に展開予定）

●登録方法

上記アクセス・ポイントに接続後、以下の内容の電子メールをお送りください。登録情報を確認後、弊社からソフトをご指定の住所に郵送いたします。ソフトをご自分のパソコンにインストールすれば、後はいつでもオークスヘブン・ネットのRINGにアクセスして「エクスリュージョン」をお楽しみいただけます。

必要記載事項
●〒、住所、氏名、年齢、性別、電話番号●使用する希望メディア●ソフトの希望送付先

ただいまオンラインで
登録受付中

今がチャンス！
テレカ・プレゼント中

開局前に登録された方に限り、もれなく「エクスリュージョン」オリジナル・テレカをさしあげます。

株式会社オークスヘブン
〒101 東京都千代田区岩本町3-8-16 東誠ビルNo.11 2F
※記載の会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。※お問い合わせは、弊社ネットへ電子メールでお願いします。

さあ、急がないと遅れちまうぜっ。
ゲームが変わる。パソコン通信が変わる。
新しいこと、オークスヘブンから。
開局を間近に控えたリアル・タイム・インタラクティブ・ネットワーク・ゲーム「リング」。今までのゲームでは味わうことのできなかった、新鮮な異次元体験があなたを待っています。すでに会員の登録受付が始まっています。開局後ただちにゲームができるように、お早めに会員登録をお済ませください。料金は一切かかりません。ゲーム・ソフト代もタダ。必要なのはゲームをするときの通信費(1分15円)だけです。さあ、一緒に幕を開けよう!!
Copy OK
このソフトは、権利者の許諾なしで複製することを許可しております。どんどんコピーしてお友達に配ってください。

あなた次第で強くなる将棋ソフトの決定版!!

「棋太平」が、さらに機能をアップして、

Windowsに!!

成長型対局将棋

棋太平（きたへい）

for Windows

好評発売中

価格 **9,700円**（税別）

特徴

● コンピュータの思考時間を３段階に設定できます。
● 独自の学習機能を採用する事で、対局数が増えるほどコンピュータの思考による待ち時間が少なくなります。
● 対局時にコンピュータに対して教育する事ができます。
（学習機能に反映され教育した手を指します）
● 詰将棋を解かせる事ができます。
●「盤設定」機能で任意の駒を落として駒落ち対局を行う事ができます。
● コンピュータ側の定跡登録をする事ができます。
● 棋譜の読み上げを行います。
● よく使用する機能は、ツールバーに登録してあります。
● モデムによる通信対局をする事ができます。
※ＣＳＡプロトコル通信機能付き将棋ソフトと通信対局が可能です。

▲対局中

詰将棋の解答▶

日本語
MS-Windows
3.1以上が
動作する機種
※マウス必須

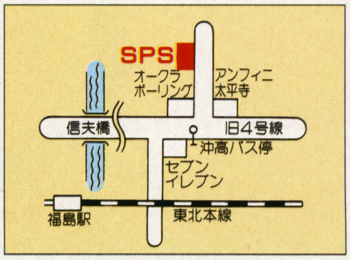
※Windows™はMicrosoft Corporationの商標です。

通信販売のお知らせ

通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号をご記入の上、代金に消費税3％を加算した金額を当社宛現金書留でお申し込みください。（送料は無料です）

(株)エス・ピー・エス
SPS

お申し込み先
〒960
福島市太平寺字過吹24－1
TEL 0245−45−5777／FAX 0245−45−1804



TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
FARLAND STORY
ファーランドストーリー
〜天使の涙〜
Windows®95/3.1両対応
価格¥9,800（税別）CD-ROM版
4月発売予定
Windows®95対応、
初のシミュレーションRPGソフト！
FARLAND STORY
ファーランドストーリー伝記
アーク王の遠征 for DOS/V
"前作を超えた伝記"
価格¥9,800（税別）
FD版／CD-ROM版
4月発売予定
企画・開発・販売 株式会社 テイジイエル 本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651

PlayStation
その"指輪"をはめた者が君となる…
リング オブ サイアス
RING OF SIAS
コンセプト＆スクリプト
手塚一郎（スタジオベントスタッフ）
サウンドプロデュース
斉藤恒芳（クライズラー＆カンパニー）
テーマミュージック
クライズラー＆カンパニー
キャラクターデザイン
高橋政輝（アクアビット・ピクセルワークス）
プレイステーション用・テキストアドベンチャー '96年4月発売予定　価格￥6,800(税抜)
"PS"マーク及びプレイステーションはソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Athena
株式会社アテナ
〒160 東京都新宿区坂町28-6
©Athena

特集

もっともわかりやすい“マルチメディア”

データベース・ソフトがおもしろくなってきた!!

Windowsや Macintosh用ソフトの新作リストを見ると，どの月でもかならず発売されるのがデータベース・ソフトと呼ばれるものだ。ここでは，パソコンの高機能化によって発展したこのジャンルを，15作の紹介をまじえつつ分析していく。（文／板場利光）

パソコン環境の向上によって確立した新ジャンル

データベースとは，名前のとおり「データをコンピュータ内に蓄積しておいて，それを利用するためのシステム」のことだが，数年前までは住所録や辞書などの「文字データをあつかったもの」が中心で，用途も実務的なことに限定されていた。

▲写真の取り込み画像や動画，音声をふんだんに取り入れることが可能になったからこそ，データベース・ソフトは多様化したと言える

それが，近年のパソコンの高機能化により状況が一変する。コンピュータの処理速度が上がり，ハードディスクやCD-ROMなど一度に大量のデータが扱える周辺機器が普及したおかげで，文字以外の情報……音声や動画をデジタル・データに変換し，コンピュータ上で扱うことが可能になったのだ。

このように，複数の情報形態をすべてコンピュータに集め，同一次元上で利用することを“マルチメディア”と呼ぶが，この思想はデータベース・ソフトにも少なからず影響を与えた。画像&音声データをふんだんに使うことで，文字データのみで制作するのが困難だった「映画のデータベース」なども比較的ラクに作れるようになり，ソフトのバリエーションが大幅に増えたのだ。現在のように，エンターテインメント向けのデータベース・ソフトが多く発売され，にわかに注目を集めはじめたのは，マルチメディア思想を実現できるだけの性能を持つパソコンが，身近になったためと言っていい。

さて，データベースと聞くと「とりあえず大量のデータを作って収録すれば完成する，お手軽なソフト」と思われがちだが，実際はそんなにカンタンなものではない。どんなに多くのデータが収録されていても，検索システムの操作性が悪くてはだいなしだ。また，動画を扱う場合は，そのデータは本当に動画で見せるべきかをよく考える必要がある。むやみに動画を使いすぎてしまい，かえってわかりにくくなることも多いからだ。

今回取り上げる15本は，部分的に粗ケズリなところが残っている作品もあるが，どれもていねいに作られているので，現在のデータベース・ソフトがどのようなものなのかを知るにはちょうどいいだろう。

ストリートファイターZERO 完全データファイル

■カプコン
■2,980円
■Macintosh

攻略本がコンピュータ上で楽しめる

データベースと名の付くソフトはたくさんあるものの，コンピュータ・ゲームを題材としている作品は意外に少ない。本作は，対戦格闘『ストリートファイターZERO』についてのさまざまな情報を収録したものだが，これを見ると「コンピュータ上で読む攻略本」の可能性の一端をうかがうことができる。

技データファイルでは，全13キャラが持つすべての技の攻撃値，硬直時間，気絶値などのデータが検索できるほか，技をだしているところを動画で見ることができる。写真だけでは，どんな動きをするのかイマイチわかりにくかった攻撃も，これならバッチリ。

技データ以外の項目では，オープニングとエンディング，基本アクション（ポーズ集）が動画で収録されている。なかでもオープニングは，タイトル・ロゴの出現パターン三つを完全フォローしているという徹底ぶりだ。

▼基本技からゼロカウンターまで，全キャラの全技を収録。スーパーコンボのムービーは，ちゃんとレベル1～3の三つずつ用意されている

さらに，ドラマティック・バトルをプレイするためのコマンドやゴウキ出現コマンド，ダンの隠れ勝利ポーズ（「よゆ○ッチ」）といった，ミステリアスファクトの数々もカンペキ。ある項目から別の項目へ移りたいときに，いちいちメニュー画面までもどらなければならないこと，対CPU戦や連続技紹介といった攻略記事が皆無であることなど不満な点も多いが，値段を考えるとおトクな一作だ。

▶ゴウキ出現コマンドをはじめとする隠し技もカンペキ

◀エンディングも，かんたんに見ることができるのだ

▶PS&SS版『ZERO』では聞けないあの曲も……

未来少年コナン デジタルライブラリー

■バンダイビジュアル
■9,800円
■Windows3.1以上，Macintosh

ファン感涙の貴重な資料が満載！

このソフトのスゴイところは，収録されているデータの量と細かさ。「エンサイクロペディア」モードでは，本編に登場したすべての人物，土地（のこされ島，インダストリアなど），メカニックはもちろん，なんと自動販売機やトカゲなどの小物まで検索することが可能。そのうえ，それぞれの静止画，ラフスケッチ（設定画），本編で登場した場面のムービーを見ることができる。

◀データの細かさは，ハンパではない。たとえば，「トロッコ」を検索すると……

◀収録ムービーのうち，トロッコが登場したシーンだけを鑑賞できる

▲台本からムービー，設定画，BG（背景）を呼びだすことも可能。お気に入りのシーンを探すときには，こちらのほうがすばやく検索できる

▲コマーシャルの前後にでてきた「パタパタ」がミニゲームとして復活。ちょっと疲れたときなどにプレイすると，思いのほかハマってしまう

「シナリオ」モードでは，全26話の台本を完全収録。さすがに，全シーンの動画を見ることはできないが，先述の「エンサイクロペディア」用に収録されているシーンならば，台本をクリックすることで鑑賞可能だ。ちなみに，台本と実際に放映されたフィルムでは微妙に異なる部分があるとか。レーザーディスクやビデオといっしょに本ソフトの台本を見て，ちがいを探すのもおもしろいだろう。

おまけ要素も充実している。『コナン』に関連した商品（全話ビデオやキャラクター・グッズなど）を集めた「コレクション」は，パッケージ写真付きというスグレもの。自分がどれを持っていないのかをチェックするときに便利なモードだ。「アペンディクス」では，本編のインターミッションでおなじみのパタパタで遊んだり，英語，広東語（中国）を含む五つの外国語バージョン『コナン』を鑑賞することができる。

映画やTV番組を題材としたデータベース・ソフトの中では，トップクラスのデキを誇るこの作品。『コナン』マニアを自称するならパソコン本体を購入してでも入手すべきだ。それだけの価値があることは保証する。

世界の車窓から［II］中国編
～シルクロードを行く鉄道の旅～

■富士通パレックス
■6,800円
■Windows3.1以上，Macintosh

自宅で仮想鉄道旅行を楽しもう

テレビ朝日の人気番組『世界の車窓から』のデータベースだが，はじめてソフトを起動した直後は，北京を出発して終点の烏魯木斉に着くまで，汽車の行程どおりにムービーやスライドを見ていく必要がある（途中の停車駅をとばして終着駅へワープすることはできない）。ほかのデータベースのように，ユーザーが好きなデータを選んで情報を呼びだすことは許されないのだ。

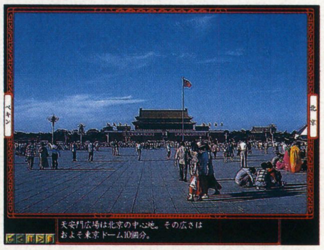
このシステムは「自宅に居ながらにして，汽車で旅をしている雰囲気を味わう」という番組のコンセプトにあわせたものと思われる。したがって最初のうちは，あてもなく汽車に乗って，行く先々でその土地に暮らす人々や文化にふれる……そんな気分で，のんびりとマウスをクリックするといい。石丸謙二郎のナレーションを聞きながら各項目を見ているうちに，いつの間にか仮想鉄道旅行に夢中になっている自分に気づくはずだ。

こうして旅をつづけていき，一度でも終点に到着すれば，それ以後はデータを検索することが可能になる。北京→烏魯木斉の行程のうち，好きな車窓風景だけを選択して鑑賞したり，ムービーアルバム・モードでお気に入りの動画を録画したりと，楽しみかたはいろいろ。もう一度，北京から汽車に乗って旅をしてもかまわない。

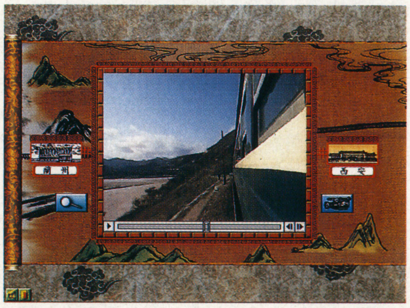
なお，ここで紹介しているのは，シリーズ第2作目。第1作目『スイス編～アルプス登山鉄道の旅』は好評発売中，第3作目の『イタリア編～伝統と芸術をめぐる鉄道の旅』は初夏に発売予定だ。基本システムは共通なので，自分の好みにあわせて購入するといい。

▲グラフィックが表示されているのが車窓風景，文字だけの項目はスライドだ。これらをクリックすることで，シルクロードの旅を仮想体験する

◀全行程を終了させれば，エキスプレス機能で好きな車窓だけを自動再生可



▶北京，西安，蘭州，玉門・嘉峪関，烏魯木斉の5都市では名所めぐりを楽しもう



▲車窓風景をはじめ，本ソフトに収録されているムービーは100本以上。ナレーションは番組でおなじみの石丸謙二郎が担当している

男はつらいよ～右も左も寅次郎

■インクリメントP
■6,800円
■Windows3.1以上，Macintosh

ギネスブックにも掲載されている世界最長のシリーズ映画『男はつらいよ』。このソフトには，その第1作（1969年）から第47作（1994年）までのデータが収録されている。

全47作品のあらすじはもちろんのこと，喧嘩（けんか）シーンや失恋シーンといったテーマ別に分類された名場面集，おいちゃんやタコ社長をはじめとするレギュラー・キャラ紹介，山田洋次監督らが語る『男はつらいよ』シリーズの見どころなど，ボリューム満点の内容だ。何度も映画を観ている「寅さん通」はファンブックとして，まだ映画を見たことがない人は入門書として利用できる。

▶テキヤ稼業の名ゼリフを聞くことができる「啖呵売」，さくらとの名場面集「妹さくらよ」，柴又に帰ってきたときの顛末「帰ってはみたけれど」，失恋シーンを集めた「恋はつらいよ」というように，名場面がテーマ別にまとめてあるので，とても検索しやすい

◀『男はつらいよ』シリーズの名物と言えば，マドンナ。彼女たちの情報は，名場面集「恋は楽し」や「恋はつらいよ」でムービーを楽しむほか，計47作品に登場した39人のマドンナを勢ぞろいさせた「マドンナ一覧」モードでも検索することができる

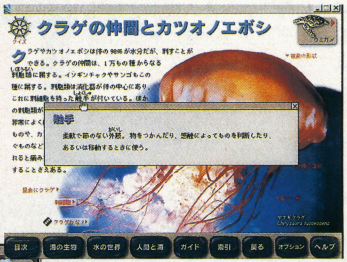
マイクロソフト オーシャンズ

■マイクロソフト
■7,800円
■Windows3.1以上

自然現象，生きものの生態，航海の歴史など，海に関することを1,000枚のカラー写真や音声をまじえながら解説していく「パソコン上で楽しめる海洋図鑑」とも言えるソフトがコレ。

最大の特徴は，「ハイパーテキスト」と呼ばれるシステムを採用していること。これは，ウィンドウ内にある「色が異なる語句」をクリックすると，その語句に関する情報が書かれているウィンドウを一瞬で呼びだせる……というもので，専門用語の注釈を見るときや関連情報を検索したいときにとても便利なのだ。知りたい情報をいち早く探しだすことに関しては，業界で1，2を争うデキだ。

▶写真をよく見てみると，黒文字で書かれた本文の中に，いくつか色の異なる語句が混ざっているのがわかるはず。ちなみに，アミがかかっている語句は「注釈付きである」ことを，赤い文字は「その項目についての詳細な情報が呼びだせる」ことを示している



◀ユーザー自身が気の向くままに画面をクリックして，ウィンドウからウィンドウへとジャンプしていくのが本来の使用法だが，航海士や海洋生物学者などが案内してくれる「ガイドツアー」モードもおもしろい。1人旅とツアー旅行，どちらもそれなりに味がある

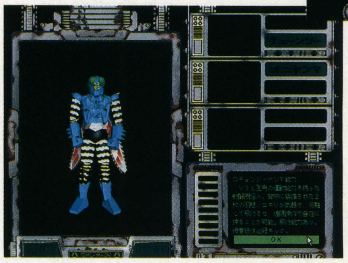
仮面ライダー 作戦ファイル2

■東映ビデオ
■9,800円
■Windows3.1以上

『仮面ライダーV3』のデータベースだが，ユーザーは悪の組織の幹部候補生で，このソフトに収録されている「V3とデストロンの闘いの軌跡」を分析することでV3の弱点を探す……という設定のもとに作られているのが特徴。ストーリーの解説にしても，作戦内容，実行結果（放映されたストーリー），敗因分析の三つに分けて書かれており，ただのあらすじ紹介で終わらないよう工夫されている。

また，ユーザーがオリジナル怪人を造ってV3と闘わせる「シミュレーション・モード」も付いていて，ゲームとしても楽しめるのがうれしい。『V3』にくわしくない人にもオススメできる一作だ。

▶データベースは，デストロンが実行した作戦の内容が記録されている「作戦」，各怪人の素材から倒されかたまでわかる「怪人」，デストロンの組織そのものを解説している「デストロン」，V3たちのデータを集めた「ライダー」の四つのファイルに分かれている



◀新しい怪人を製造してライダーと闘うシミュレーション・モードは，オマケとは思えないほどおもしろい。ただ製造して闘わせればいいというモノではなく，怪人の能力に合わせて適切な作戦を指示する必要があるのだ。じつはデータベース本編よりおもしろいかも

ルパン三世 THE FIRST TV SERIES エンサイクロペディア

■バップ
■5,800円
■Windows3.1以上，Macintosh

本作はデータの検索方法にユニークなシステムを採用している。まず，ソフトを起動させると，画面左上でダイジェスト・ムービーが再生される。このまま何もしないと，次元大介役の声優・小林清志があらすじをナレーションするだけで終わるが，途中で右下の弾丸をクリックすると映像が静止し，そのときに画面に映っていたものに関するデータが閲覧（えつらん）できるようになる。つまり，もしルパンのデータが見たい場合は，ちょうどルパンが画面に表示された瞬間に映像が止まるよう，マウスをクリックしなければならないのだ。はたして，キミはいくつのデータを見ることができるか？

▶収録されているデータは，第1期TVシリーズ23話のダイジェスト・ムービーおよび設定資料。オープニング&エンディング，予告編のムービーもバッチリだ。ファンにとっては涙モノの内容だが，どの素材もタイミングよく映像を静止させないかぎり見ることは不可能

◀タイトルが表示されているときにムービーを静止させると，一度に多くの項目が検索できるようになるなど，このソフトにはマニュアルに掲載されていない隠し技が数多く存在する。こういったテクニックを発見していくのも，楽しみの一つになっている

リカちゃん大百科

■タカラ
■5,500円
■ハイブリッド

着せ替え人形・リカちゃんのデータベース。1967年に初代が登場して以来，28年間にわたって発売された人形本体，ドレス&小物，ハウス（お店を含む）の解説が実写映像とともに楽しめる。コマーシャルのムービーも収録されており，小さい頃にリカちゃん人形で遊んだ人なら，なつかしさもひとしおだろう。

上記の「リカちゃんライブラリ」以外にも，ポリゴンで描かれたリカちゃんハウスの中を探検するモードや，「リカちゃんのパパの職業は？」「1995年現在，リカちゃんが住んでいる町の名前は？」といったクイズに答えるモードが用意されている。

▶過去に発売された人形および関連商品のデータを大量に収録。最近までリカちゃんで遊んでいた人から，遠い日の思い出になってしまった人まで，年齢に関係なく楽しめるソフトだ。個人的には，コマーシャル（とくに60〜70年代のもの）鑑賞モードがオススメ

◀かなり手ごわい問題がそろっている「リカちゃんカルトクイズ」だが，お手つきはないので気軽にプレイできる。解答していくうちに，知られざる裏設定がわかってきておもしろいぞ。リカちゃんのお姉さんの職業がスチュワーデスだなんて，みんな知ってた？

キネマの世紀 〜松竹映画のあゆみ

■オラシオン
■8,500円
■ハイブリッド

小津安二郎監督『東京物語』や大島渚監督『戦場のメリークリスマス』など，数々の名作を世に送りだした松竹の歴史を，4,000件を越える映像を中心にまとめたソフト。人物やタイトルから作品を検索する「名画大全」，松竹の代表作を動画で観ることができる「名画百選」，松竹映画にかかわった俳優や監督，脚本家などの略歴を紹介する「紳士録」，当時の世相をからめながら松竹映画会社の歴史を振り返る「松竹年譜」など五つのコーナーに分かれている。「松竹年譜」の中には，『男はつらいよ』をはじめとする人気シリーズ作品について解説する「豆知識」のコーナーも収録。

▶各作品のデータは，監督や主演俳優だけでなく，音楽や美術など制作スタッフの名前からでも探すことが可能。また，「松竹年譜」の解説テキストの中にある作品名をクリックしたときも，この画面を瞬時に呼びだせる。じつにさまざまな方法で検索できるわけだ

◀年表をスクロールさせつつ歴史をひもといていく「松竹年譜」。これを見ていると，松竹がいかに古くから日本の映画界にかかわってきたかがわかるはず。右のワクにあるのが「豆知識」のコーナー。作品や俳優などの裏話が知りたいときは，ここを読めばバッチリ

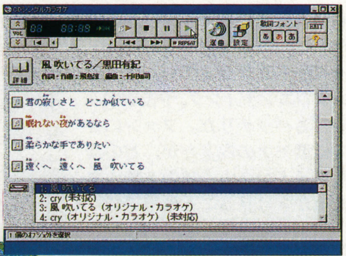
CDシングル大集合Vol.2

■富士通パレックス
■3,400円
■Windows3.1以上

市販のCDシングル（カラオケトラック付きにかぎる）をパソコンのCD-ROMドライブに入れて再生することで，歌とカラオケを瞬時に切り替えたり，聴きたいフレーズだけをリピートすることができるカラオケ練習用ソフトだ。対応曲は，華原朋美や安室奈美恵などのプロデューサーとしておなじみの小室哲哉が作詞&作曲した82作品と，『北の宿から』『みちのくひとり旅』『別れても好きな人』といった演歌のヒット曲80作品を含む，全388作品。

そのほか，オリコンとのタイアップによる「1995年のCDシングルヒットチャート」のデータベースが収録されているぞ。

▶歌詞をクリックすると歌を，左にある音符マークをクリックするとカラオケが演奏される。また，リピート・ボタンを押しておけば同じ箇所＝歌詞1行分をくり返し演奏してくれる。これらの機能を使って練習すれば，今日からキミもカラオケ・キング（クイーン）



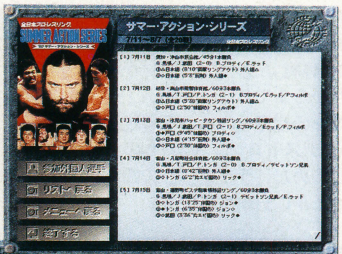
◀オリコンのヒットチャートは，1995年のCDシングル年間売り上げランキングと，「CM曲」「ドラマのテーマ曲」といったジャンル別ランキングの二つに分かれている。どちらも，その曲についての解説と発売日直後からのチャート推移グラフを見ることが可能だ。

馬場伝説

■ソフトバンク
■7,800円
■ハイブリッド

全日本プロレス監修による，ジャイアント馬場のデータベース。デビューから5000試合目までの全戦績をはじめ，ライバル16人との個別対戦成績，必殺技フラッシュなどを収録。とくに貴重なのは，ジャイアント馬場・独占インタビュー。16文キック誕生のきっかけから「試合中に思わず『おかあさん』と叫んだ」などの逸話まで，未公開の話題が盛りだくさんだ。お約束の，ラッシャー木村によるマイク・パフォーマンスも収録されており，プロレス・ファン……とくに馬場ファンならば一見の価値ありと言えよう。試合の名場面やシリーズ・パンフレットをもとにした壁紙集付き。

▶シリーズごとの戦績がチェックできる「5000試合の軌跡」。日刊スポーツ新聞社提供の写真と解説文が主体で，動画が少なめなのが残念だが，デビュー戦から35年にわたってくり広げられた5000試合すべての結果が記録されている点は見事。さすがは全日プロ公認だ



◀デビュー直後から95年末までの思い出話を収録している「ジャイアント馬場独占インタビュー」がこのソフト最大のウリ。プロレス雑誌などに公開されていない秘話もたくさんあるようなので，馬場ファンにはたまらない内容だろう。ボリュームを最大にして聞くべし

※「ハイブリッド」と表記されているソフトは，Windows3.1以上とMacintoshのどちらでも動作します。

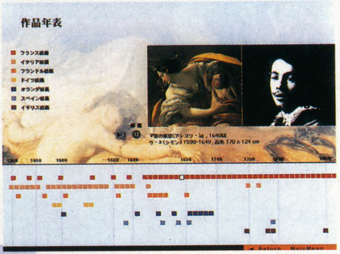
ルーヴル美術館～絵画と宮殿

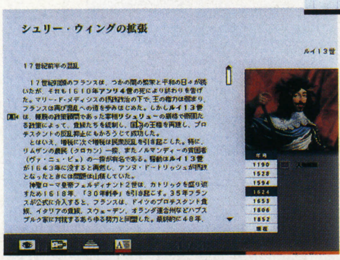
■NECインターチャネル(Windows3.1以上)
■フジテレビ/インフォシティ(Macintosh)
■12,000円

『モナ・リザ』をはじめ，35万点にもおよぶ美術・工芸品を所蔵する世界最大の美術館，ルーヴルのデータベース。ユーザーが館内の写真や間取り図をクリックすることで，あたかもパソコンの中の美術館を歩きまわるがごとく情報を引きだす……という「インタラクティブ・ミュージアム」のスタイルを採用している。

内容は，膨大な数の所蔵品のうち，ルネサンス前夜から近代までのヨーロッパの絵画100点のグラフィックと解説が閲覧できる「コレクション」と，数世紀にわたって増築&改装されてきた，ルーヴルそのものの歴史を解説する「ルーヴル宮殿」の2部構成。

▶これは「ルーヴル宮殿」モードの画面。フランス王フィリップ・オーギュストによって造られた要塞が宮殿→美術館と変化していくさまを，森山周一郎（映画『紅の豚』などでおなじみ）による重厚なナレーションと美しいグラフィックを使って解説していく





◀画面に表示されているテキストのうち，色が異なる単語（人物や作品の名前など）をクリックすると，それに関するグラフィックや解説文のウィンドウへ一瞬でジャンプすることができる。このシステムによって，物事の関連が格段に把握しやすくなっているのだ

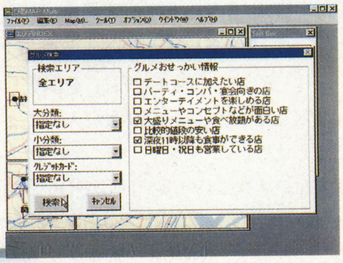
ぴあMap Multi

■NECインターチャネル
■7,800円
■ハイブリッド

ガイドブック『ぴあMAP』&『ぴあMAPグルメ』のCD-ROM版。東京および横浜の40エリアの地図と3,000件以上のカルチャー&グルメ・スポットの情報を収録している。おもしろいのは，これらの情報にユーザーがメモを書きくわえたり，任意の施設情報を登録することができる点。これなら「情報が古すぎて使えない」とか「あの店が収録されていない！」ということはなくなる。好きなようにカスタマイズして，自分だけの『ぴあMAP』を作ることができるわけだ。

なお，おまけ機能として「街にまつわる900問のクイズ」がある。これで地名の由来などを勉強してみるのもおもしろい。

▶グルメ・スポットなら，写真のように「パーティや宴会に向いている」「深夜まで営業している」といった条件から検索することも可能。もちろん，洋食，和食などジャンル別で探したり，エリア別に探してもいい。目的におうじてうまく使いわけていきたい



◀お気に入りの店がソフトに収録されていない……そんな場合に便利なのが「アドレス帳機能」だ。店の名前，簡単なガイド，連絡先などを書いて記録すれば，地図に登録されて既存のスポットと同じように検索可能になる。プリンタに出力することもできるぞ

クリック クッキング 周 富徳～家庭で作れる本格中華

■イマジニア
■5,800円
■Windows3.1以上，Macintosh

雑誌やTVなどでおなじみの周富徳が，八宝菜，海老のマヨネーズソース，さけチャーハンなど23品の中華料理を，家庭で簡単に作るための方法を解説してくれる。レシピは，画面に文章で表示されると同時に「実際に周さんが調理している映像」が再生されるので，より楽しくわかりやすく料理が学べるのがウリ。

料理のレシピ以外にも，材料の切りかた，「揚げる」「炒める」といった基本的な調理方法，調味料や調理器具の解説，周さんの店に関する情報も収録されているから，老若男女を問わず楽しめる。このソフトを使ってあなたも中華料理にチャレンジしてみては？

▶収録されている料理は，どれも日本人になじみの深い品ばかり。これらは，写真のようにメニューからダイレクトに検索するほか，材料や調理法，さらには「子供用コース」「ヘルシーコース」など用途別でも選べる。夕食の献立に迷ったときもこれで安心だ

◀ただ文章で解説するだけでなく周さんが調理している様子を映像で見ることができるから，わかりやすさはバツグン。まさに「百聞は一見に如かず」というわけだ。材料や調理法をプリント・アウトする機能も付いているので，買い物や台所で調理するときも便利

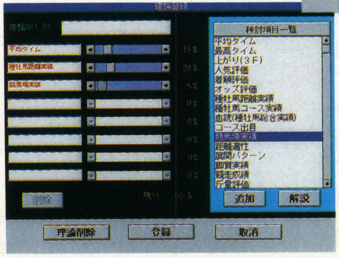
中央競馬完全ガイド'96

■NECインターチャネル
■9,800円
■Windows3.1(95には非対応)

96年春からのレース予想を支援する，競馬データベース。中央競馬のレース結果(過去3年間の全レース，GⅠ過去11年間，GⅡ&GⅢ過去6年間)，騎手成績（96年2月時点での現役騎手の個別データ），競走馬成績，種牡馬（リーディングサイアー60位以内）成績など，詳細なデータを収録。ユーザーはこれらの情報をそのまま分析することもできるし，プライオリティ（予想時にどのデータを重視するか）を設定して，独自の勝馬予想グラフを作成することも可能。

通信ソフトとモデムがあれば，JRA-VANにアクセスして最新データをダウンロード→本作に登録できるのもうれしい機能だ。

▶前作（95年版）のデータにくわえて，95年7月から96年2月までの各データを収録。今後，開催予定のレース結果を予想する場合は，右にある「登録・編集」モードでデータを新規登録することになる。ユーザーが自分で入力してもいいし，通信データを使ってもOK



◀勝ち馬を予想するときに，どのデータをどれだけ重視するか……を設定するのが「ユーザー理論の登録」モード。平均タイム，距離適正，種牡馬の成績などの30項目から1～8項目を選択し，ちょうど100%になるように「データの優先度合い」を設定していく

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

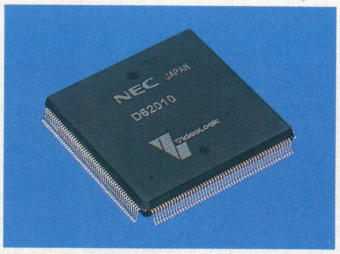
NEC，PowerVRの開発を完了

先日，NECが3Dグラフィックス用のアクセラレータ・チップ「PowerVR」を開発しているとお伝えしたが，その続報が入ってきたので紹介しよう。

開発を終えたこのチップは「μPD62010GD」という名称で4月からサンプル出荷が開始されることが決定し，NECホームエレクトロニクスからはこの「PowerVR」を搭載したPCI用3Dグラフィック・アクセラレータ・ボードが今年の夏までに発売される予定だという。また，前回紹介したときには，ナムコがこのチップに対応した『レイブレーサー』を開発中とお伝えしたが，現時点ではさらにアートディンク，光栄，バーチャリティ，ハドソンなどの各メーカーがソフトを開発する予定だ。さらに，検討中のメーカーとして，カプコンの名前も挙がっている。これらのメーカーから，どういったソフトがリリースされるのか，それを想像するだけでも期待が高まる。

ただ，少し気になるのが，2Dのアクセラレーションに関して。スペックを見る限り3Dグラフィックはたしかに超高速に処理できるだけの性能を備えているが，実用面を考えると，ビデオ再生など2Dの処理能力も高くなければ商品価値は低い。そのあたりの記述がリリースには見あたらないのだが……。

なにはともあれ，早くその実力のほどを専用ソフトとともに，見てみたいものだ。



◀このチップの登場で，パソコン・ゲームがさらに楽しくなりそうな予感

現在発売中のWindows95専用エンターテインメント・ソフト

発売日	タイトル	発売元	ジャンル	価格
11月17日	ブルー・シカゴ・ブルース（Windows95専用版）	リバーヒルソフト	AVG	7,800円
11月23日	戦略将棋 for Windows	エレクトロニック・アーツ・ビクター	将棋	9,800円
11月23日	上海　グレート・モーメンツ	ゲームバンク	パズル	8,800円
11月23日	ピットフォール　マヤの大冒険	ゲームバンク	アクション	8,800円
12月8日	マイクロソフト　フューリーキューブ	マイクロソフト	3Dシューティング	5,800円
12月9日	メビウスリンク2 for Windows95	TAKERU	SLG	6,800円
12月10日	ワンだーLife	メディアラボ	SLG	9,800円
12月15日	Ku^{2}インパクト	パンサーソフトウェア	シューティング	8,800円
12月15日	Windows95ミステリーセレクションNo.1　マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	AVG	6,800円
12月16日	トレインシミュレータ中央線201系	ポニーキャニオン	SLG	5,800円
12月22日	四川風激辛麻雀 Windows95版	イマジニア	麻雀	9,800円
12月22日	THE HIVE WARS（IBM-PC/AT互換機専用版）	ケイエスエス	アクション	11,400円
12月22日	三國志Ⅳwithパワーアップキット	光栄	SLG	14,800円
12月22日	信長の野望・天翔記withパワーアップキット	光栄	SLG	12,800円
12月22日	R2（アール・ツー）～遺跡への道	TGL	RPG	9,800円
12月23日	オリックスブルーウェーブ栄光への軌跡～がんばろう神戸	データウエスト	エンターテインメント	12,800円
2月15日	ジェットファイター2	塚本吉彦事務所	フライトSLG	1,380円
2月16日	三國志リターンズ	光栄	SLG	6,800円
2月16日	信長の野望リターンズ	光栄	SLG	5,800円
2月23日	ロードランナー オンライン 完全日本語版	シエラ・パイオニア	アクション	7,800円
3月1日	テグザー	シエラ・パイオニア	アクション	9,800円
3月4日	ヴァーチャパーク the フィッシュ	光栄	エンターテインメント	9,800円（予価）
3月19日	鉄人リターンズ	シナジー幾何学	3Dアクション	5,600円
3月21日	トレインシミュレータ東海道本線211系	ポニーキャニオン	SLG	5,800円
3月21日	トレインシミュレータ東北本線211系	ポニーキャニオン	SLG	5,800円
3月21日	卒業II～ネオ・ジェネレーションfor Windows95	ゲームバンク	SLG	9,800円
3月22日	まねき猫の小判	TGL	ボードゲーム	6,800円
3月22日	メルクリウスプリティ for Windows	NECインターチャネル	SLG	9,800円
3月23日	メビウスリンク2 プレアデスシスターズ	アイマジック	SLG	6,800円
3月29日	ショックウェーブアサルト	エレクトロニック・アーツ・ビクター	3Dシューティング	9,800円
3月29日	Windows95ミステリーセレクションNo.2　琥珀色の遺言	リバーヒルソフト	AVG	6,800円
3月29日	アンジェリークSpecial	光栄	SLG	7,800円
4月5日	三國志V	光栄	SLG	14,800円

©1995 EXIT Inc.,ITOCHU Corporation, RINGS CO.,LTD,HARUO TOGASHI

驚きの超低価格ソフト！

オレがこんなに強いのもアキラ前田のクラッカー

■イグジット ■ハイブリッド
■CD-ROM ■980円［税込］

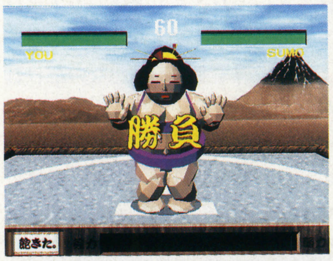
リングスの前田日明がMacintoshユーザーだというのは，プロレスや格闘技が好きな者にとっては有名な話。これは，その前田日明がMacintosh上で作成したデータを中心としたエンターテインメント・ソフトなのだ。とはいえ，このコーナーで紹介していることからもわかるように，Windows3.1でもWindows95でも，動作する。いわゆるハイブリッドな仕様になっているのだ。

何より驚くのは，その価格。最近でこそ低価格なものも増えてきているとはいえ，ここ数年，値上がりの傾向を見せつづけていたパソコン用のソフトは，1万円を越すものも珍しくない。ところがなんと，この『オレが〜』は税込みで980円という低価格なのだ。そのぶん，パッケージも質素にできているのだけれど，これだけ価格を押さえられるのならば，これはこれで納得できようというもの。

さて，肝心なその内容だが，こちらは価格のわりに，けっこう充実（？）している。少年時代，ウルトラマンに憧れていたという前田の夢だった東京タワーや大阪城との"対決"や，ポリゴン風の女力士と戦うミニゲーム，前田の愛読書紹介，カルトクイズなど，バラエティに富んだ内容で楽しませてくれる。オマケとして音声データによるインタビューや，等身大ポスター用の画像データ（！）なども収録されているのが，またおかしい。

◀東京タワーや大阪城，万里の長城などと戦う前田。一発芸的なおもしろさが味わえる

▶前田が愛読書についてアツく語る「アキラ前田のオススメ本」。たまにはマジメな前田も見ることができる



◀ハニワ顔の女力士との対戦。マウスのボタンを押してパワーを決定し，張り手を打て！負けると妙にクヤしい

◀前田に関するさまざまな知識を試される「アキラ前田カルトクイズ」。まちがえてもその問題に再挑戦できるのだ

◀標準語と大阪弁の対応を確かめながら，さらにはそのときの表情まで学ぶことができる「アキラ前田の大阪弁講座」

とっても楽しいビデオ・クリップ集

森高千里CD-ROM 渡良瀬橋

■オラシオン ■ハイブリッド
■CD-ROM ■4,900円

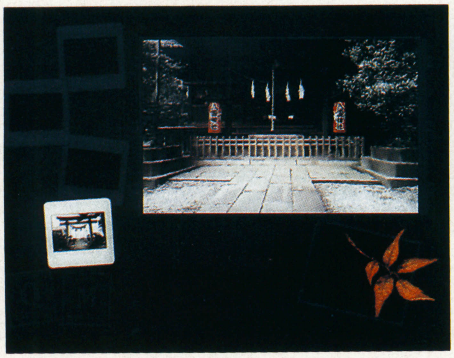
これも前述の『オレが〜』と同様，MacintoshとWindowsのハイブリッドだ。Windows95でもきちんと動作する。

ひとことで言えば森高千里の代表的な曲を集めたビデオ・クリップ集なのだが，並のビデオ・クリップ集とはちょっとばかりデキがちがう。実写映像や音声などをパソコンならではの柔軟性で結びつけた，いわゆるマルチメディア・ソフトとして仕上がっているわけだけど，その完成度がとっても高いのだ。それこそ数え切れないほど発売されているマルチメディア・タイトルの中で，とくに日本国内で作られたものの中ではトップレベルの完成度なのではないだろうか？

たとえばタイトルにもなっている「渡良瀬橋」。森高千里自らが解説したインタビュー映像とビデオクリップ，シングルCDのジャケット写真が収録されているという点に関しては，ほかのすべての収録曲とも共通しているのだが，この曲では，歌詞に登場する渡良瀬橋近辺の風景がまるでその土地に立って周囲を見回しているような感覚で見られるようになっているのだ。これはQuickTimeVRによる映像ならではのおもしろさ。ボタンをクリックしたまま任意の方向にマウスを転がすことによって，あたかもそちらの方向に首をめぐらせているような，そんな不思議な映像が楽しめる。ただ単にビデオ・クリップを収録するだけではなく，この一歩踏み込んだ映像が，曲に対する愛着をより深めてくれる。

また，トランプの神経衰弱や，テーブルの上のナイフやフォークなどにメニューが模されていたりと細部にまでこだわったユーモアあふれる作りになっているところも見逃せない。森高千里の熱心なファンならずとも，きっと楽しめる必携のソフトだ。

▶「渡良瀬橋」の曲中に登場する八雲神社。歌詞に登場する場所の映像を，まるでそこにいるかのように閲覧できる



▲ビデオ・クリップもきっちりと収録されている。歌詞がテロップで表示される点も親切。メニュー構成もユーモアあふれる凝った作りなのだ

▼まるでQuick Time VRはこう使えというお手本のようなソフト。森高ファンならば，いやファンならずともぜひともチェックしておきたい

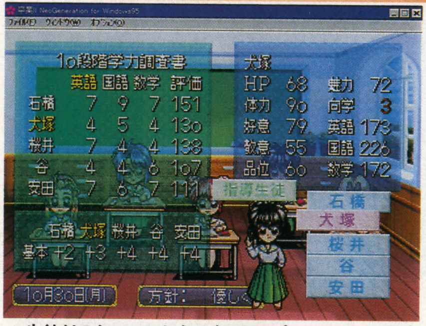
▲このジャケット写真，ユーザーの操作で自由に回転させ，裏面も見られるのだ。このように各所にQuick Time VRが効果的に使われている

※「ハイブリッド」と表示されているソフトは、Windows3.1以上とMacintoshのどちらでも動作します。

人気シリーズがついにWindowsへ

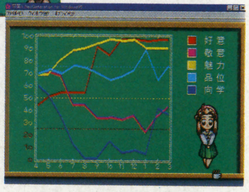
卒業II～Neo generation for Windows 95

■ゲームバンク ■Windows95専用
■CD-ROM ■9,800円



▲生徒は5人。このように細かいパラメータが用意されているので，バランスよく指導していく

◀体育祭の1コマ。HPや体力など，生徒のパラメータがそのまま戦力として換算される。ほかにもいくつかの学校行事が楽しめる



▶1年間の各生徒のパラメータが折れ線グラフで表示される。好意の高い（他にも条件はあるけれど）この生徒は先生の花嫁に……

女子高校の3年生の担任教師となって，卒業までの1年間を教え，それぞれタイプのちがう5人の生徒を卒業させるという，いわゆる〝育てゲー〟の流れをくむSLGだ。他機種を見ると，実写映像を使った『卒業R』もヒットしているそうだ。Windows版はアニメ調のCGを使ったもの。

ゲームは月曜から金曜までのウィークデイと，土曜日曜の週末，それぞれどういう〝教育〟を行なっていくかというコマンドを選択し，進めていく。ウィークデイでは，英語，数学，国語の3教科の授業を行なう。1週間，どの科目の授業を行なうか，誰を中心に指導するか，優しく教えるか，キビしく教えるか

▶繁華街のアヤしい店でバイトする生徒を発見。本来なら困らなければならないシーンなのだが，グラフィックに妙に力が入っている

といったことを入力するわけだ。一方，週末はというと，成績が劣っている生徒に補習を受けさせたり，休ませたり，エアロビで魅力を補ったり。また，教師であるプレイヤーが，週末にどこに行くかを指定することによって，生徒の週末の行動を監視したりも可能になる。

こういったタイプのゲームでは，展開が単調になってしまうきらいがあるが，それを学校行事というイベントで回避しようとしているところがミソ。また，5人の生徒にはそれぞれ得意科目，不得意科目が設定されているほか，教師に対する好意，敬意，向学心などのさまざまなパラメータが用意されている。生徒同士の間にも，仲不仲があるので，指導するうえではそういったことも考慮しなくてはならない。どのパラメータも，なるべくなら偏らないように指導するのが理想なのだけれど，これがなかなかむずかしい。

気になったのは，本来の目的から逸脱した部分に，より力が込められているように思えた点。プレイヤーの目的がすごく表面的に見えるような……。

自分で描いた絵が泳ぎだす

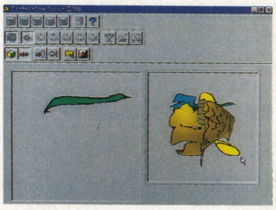
ヴァーチャパーク The Fish

■光栄 ■Windows95専用
■CD-ROM ■9,800円

ウルトラマンか何かのストーリーのなかに，子供が書いた落書きが実体化し，怪獣になってしまう，というものがあった。この光栄の『ヴァーチャパーク The Fish』をはじめて見たとき，そんなエピソードを思いだした。これは，ユーザーがCGで描いた魚が立体的に動きだす，という一風変わったアイデアが光るエンターテインメント作品だ。

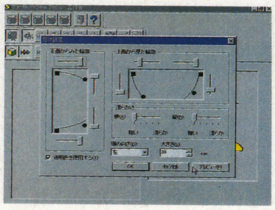
ひとくちに絵に描いた魚が泳ぎだすというけれど，このシンプルな命題を実現するためには高度な技術が必要であることは想像にかたくない。具体的な手順を説明すると，胴体や背びれ，胸びれなど，パーツ単位で魚を描いていき，1匹の魚へと仕上げていくわけだが，不自然なく泳ぐ姿を楽しむためには，さらにもう少しの作業を必要とする。泳ぎながら反転したとき，手前を向いたとき，奥を向いたときなどのために，ボディの厚みを設定しなくてはならない。ふぐのようにぽこんとした体型なのか，スラッとした体型なのか。また，魚の種類によっては泳ぎかた，体のくねらせかたもちがうわけで，それもあらかじめ設定されたいくつかのパターンから，イメージにあうものを選択する。

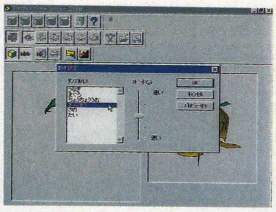
実際にやってみると，思ったよりはカンタンに作れるが，やはり納得がいくような泳ぎかたを見せてくれるまでには，何度も調整をくり返す必要があるようだ。現実に存在する魚を自分なりのデフォルメを加えて再現するのもいいし，まったくオリジナルの想像上の魚を作りだすのもいい。また，ビットマップの画像を張り込むことができるので，魚とはまったくちがった生き物を魚のように泳がせて楽しむ，といったことも可能だ。ユーザーしだいでいくらでも楽しみかたが広がるソフトと言えるだろう。



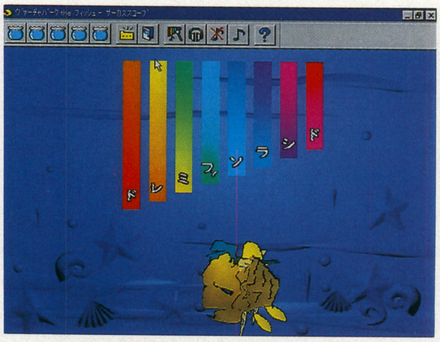
▲本誌の筆者，薮良小路くんが描いた謎の魚。って，これ，魚か？ サンプルに入っている実写の魚と一緒に泳がせるとあわないこと，このうえない

▼平面として描いた魚を立体的に泳がせるためには，この画面で形状を設定してやらなければならない。試行錯誤して納得いくまで練り込もう





▲描いた魚がどういうふうに体を動かすのかを，この画面で設定する。イメージにあったものを選ぼう。実際に試してみるのがいちばんだ



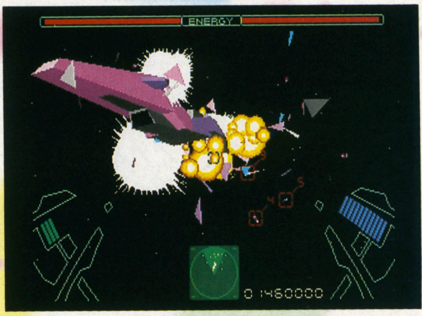
◀作り上げた魚とカンタンなコミュニケーションをとることができる。芸を覚えさせることも可能なのだ。根気がいるぞ

うぃん！ウイン！NEWS

セガからWindows用日本語用ソフトの発表決定

海外でセガがWindows用ソフトを発売した，という情報はすでに伝えたが，国内での正式発売がついに決定した。発売されるのは『ばくばくアニマル 世界飼育係選手権』『ソニックスクリーンセーバー（仮称）』『ソニック・ザ・ヘッジホッグCD』『エコー・ザ・ドルフィン』の4タイトル。Windows95専用で，すべて日本語版だ。発売時期は5月から夏頃にかけてで，価格は現時点では未定。くわしいことは，来月号でお知らせできるはずだ。

何度も言っていることだが，個人的にはオリジナルのゲームがほしいところ。だが，移植を中心にリリースを開始するのも当然で，今までアーケード・ゲームをはじめ，セガサターンにいたるまで，セガはさまざまな機種でゲームを発表してきた。これらの〝財産″であるいくつものタイトルを有効に使わない手はない。で，どうせなら，ユーザーとしてこんなタイトルを移植してほしいという意見を募ってみたいと思う。どれだけ実現するかわからないが，筆者が責任をもってセガに直接，お届けすることを約束しよう。編集部「こんなゲームを移植して」係まで，お便りを送ってほしい。待ってるぞ。



▲筆者が真っ先にリクエストしたのが，このスーパー32X用の『ステラアサルト』。キミはどんなソフトの移植を望むのか？ ぜひ聞かせてほしい

ばくばくアニマル 世界飼育係選手権

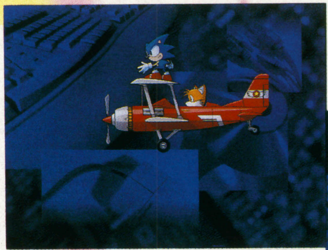
アーケード・ゲームで発表され，セガサターンでも発売された落ちものパズル。レンダリングを利用して描かれたかわいらしい動物キャラと，その食べ物を組み合わせて画面上から消していく。2Pでの対戦モードや段位判定モードなども用意されている。

▲動物とそのエサという，落ちてくるブロックがふたつの役割を分担しているところがこのゲームのミソ。ひねりが効いているのだな

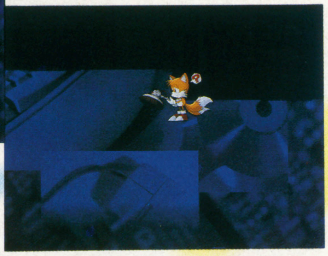
▼基本的にはセガサターン版からの移植ということになる。そのため，段位認定モードも楽しめるのだ。すばやく，そして効果的な連鎖を組め！

ソニック スクリーンセーバー（仮称）

セガのマスコット・キャラ，ソニックを題材にしたスクリーン・セーバー。新たに描き起こされたおなじみのキャラたちが，画面上でさまざまな動きを見せてくれる。また，自分で動画を描くためのエディタや，カレンダーやパッケージなどのグラフィックも収録。

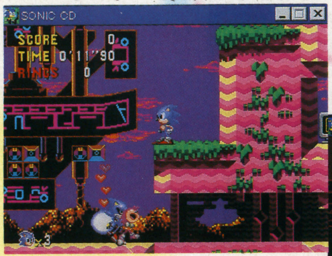

▲おなじみのソニックやテイルス，エッグマンなどのキャラクターが，画面上をところ狭しと動き回る。ちなみに写真は開発中のもの

▼自分でキャラクター・アニメーションを作成できる動画エディタも付属。このエディタだけでも購入の価値はあるかもしれない



ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

東芝のIBM-PC／AT互換機BREZZAの付属品として，この機械を買わなければ遊べなかった『ソニック・ザ・ヘッジホッグCD』だが，ユーザーのリクエストから，単体のパッケージ・ソフトとして発売されることになった。目にもとまらぬスクロール・スピードは圧巻だ。

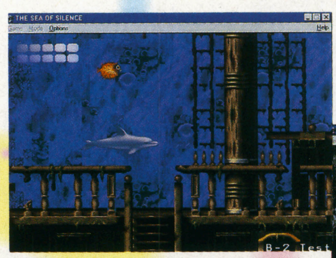


▲いままではBREZZAを買わなければ楽しめなかった『ソニック・ザ・ヘッジホッグCD』が，ついに単体で発売！ エイミーのピンチだっ！

▼宿敵エッグマンとの対決。キャラクターの動き，そしてスクロール，ともにスピードではメガドライブ版となんら遜色のないデキなのだ

エコー・ザ・ドルフィン

メガドライブ用ソフトとして発売され，大ヒットした作品の移植版。海に住む仲間たちを助けるために活躍するイルカのエコーが主人公。スクロールのなめらかさはパソコンでも健在。また，新たに描き直されたグラフィックは，RGB出力であることも手伝ってよりキレイに。



▲実写映像から描き起こしたというだけあって，主人公のイルカの動きはなめらか。RGBで出力される青い海もとってもキレイだぞ

▼タコだタコ。やぁぃタコ。この質感の表現が美しい。すでに発売されている海外市場でも好評だという。日本でもヒットが予想されるね

※画面は開発中のものです

●ばくばくアニマル：© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1996
●SONIC SCREEN SAVER：© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1993, 1996
●SONIC THE HEDGEHOG CD： © SEGA ENTETRPRISES, LTD. 1993, 1996
●Ecco the Dolphin：© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1992, 1996

大人気SLGシリーズが新たなスタイルで登場

大戦略V

■システムソフト ■SLG ■Windows3.1以上 ■12,800円 ■発売中

先々月号の速報でお知らせした『大戦略V』がついに発売された。大幅に変更されたシステムと新たな試みを満載したこのゲームは，従来の『大戦略』ファン以外の人も満足させてくれることだろう。（文／煌竜）

『大戦略』シリーズの正統なる後継者の姿

【『V』の称号】

3月号の速報でも書いたように，『大戦略』シリーズには二つの系統がある。この『V』のように，作品ナンバーがついたタイプ。それと『アドバンスト大戦略』や『大戦略 for Windows』のように，オマケの言葉がくっついたタイプ。そのちがいはSLGとしての発展・進化をめざしているか，あるいはゲームとしての完成度を重視しているかという点にある。平たくいえば，新たなアイデアを投入した作品か，シリーズの前の作品を遊びやすく改良した作品かということだ。

本作品は『V』の名を冠しているだけあって，明らかに前者の部類に属する。元祖で基本システム。『II』でその大幅な拡大。『III』でセミ・リアルタイムのコマンド方式の導入。『IV』でそのシステムの拡大とリアリティの上昇。……このようにつづいてきた進化に対する『V』の解答は，基本システムともコマンド方式ともちがう，新たな方式を導入することだった（くわしくはアトの記事を参照）。

その一方で，シリーズのファンではない初心者に対しての配慮も十分にされており（といっても，完全なSLG初心者にはちょいとキツいゲームだが），SLGにはつきものののマニュアルを見ないでもとりあえず遊べるほどにシステムも簡便化されている。誰でも快適に遊べることだけは保証しておこう。

▲部隊を率いる部隊長を1人だけ自作できる。攻防のカナメとして使いこなそう

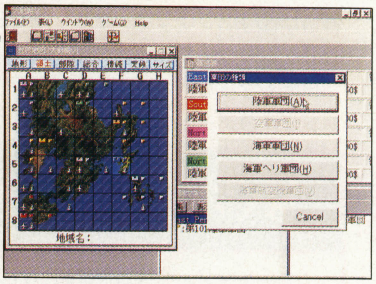
【「エリア制」と「フェイズ制」】

ではゲームの説明に移ろう。まず大まかに言って，『V』にはこれまでのすべての『大戦略』シリーズとちがう点が二つある。「エリア制」と「フェイズ制」がそれだ。

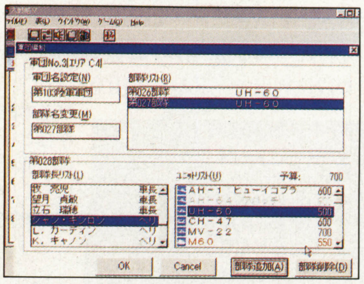
過去の『大戦略』シリーズでは，切れ目のない1枚の巨大なマップの上で戦争が行なわれてきた。首都付近で兵器を一つ一つ生産しては移動させて前線に送りだし，戦闘し，補給や補充を行なう……そのすべてが同じフィールドでなされていた。いわば将棋みたいなものだったと言える。ところがこの『V』ではマップ全体をいくつかのエリア（写真を参照）に分けている。兵器も1部隊ごとではなく，20部隊までを集めた「軍団」単位であつかわれ，エリア単位で移動を行なう。戦闘も同じエリアの中にちがう国の軍団どうしが入り込んだときに，はじめて発生する（戦術画面に移動する）。簡単に言えば，歴史モノのSLGによくあるタイプになったということだ。

ただし，話はそう簡単ではない。もともと外交の要素のない『大戦略』の場合，「外交で後方を安全にする」という手段が使えない。むしろ，戦力の所在がはっきりとバレてしまうぶんだけ，どのエリアに軍団を配置するかがものすごく重要なポイントになっているのだ。戦略性に関していえば，シリーズの前の作品よりも格段に上昇している。航空機は占領地域にしかやってこれない，というちがいも重要。これによって，飛行機の役割は「後方から飛んできて味方を支援するもの」になった。良くも悪くもリアルになったわけだ。

それから「フェイズ制」だが，こちらはエリアマップでの行動が，規定の順序にそって行なわれるというもの。まず最初に兵器の生産と軍団の編成および補充を行なう「編成フェイズ」があり，それから軍団の移動を指示する「指示フェイズ」がつづく。そして指示フェイズの内容をコンピュータが自動的に実行する「実行フェイズ」，最後に戦闘フェイズ



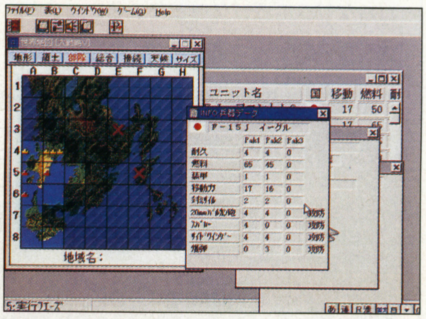
▶「軍団」はその兵種によって右の5種類に分かれる。「軍団で軍団を輸送する」ことも可能



◀一軍団に配備できる部隊は20まで。バランスを考えるか，一点集中型にするか

（発生すれば）となる。これまでのターン方式とも，『III』『IV』のコマンド方式ともちがい，好きなときに好きな行動ができるわけではないので，よりきっちりと戦略を練る必要があるだろう。

なお，目的にあわせて軍団を編成することも重要だ。適当なメンバーで軍団を組んでいると，いざ戦術画面にうつったときにあわててしまう。敵の手の内を読みつつ，きっちり計画を立てて編成しよう。



▲指示フェイズ。凸形が軍団一つを表わす。陸軍は1エリア（鉄道があれば2エリア），海軍は2エリア，空軍はいくらでも動けるが占領地でなければならない。ここでの指示が勝敗に直接影響する

戦闘シーンにおける大変化

戦闘シーンは，画面だけ見ると『大戦略』シリーズと変わらないように見える。たしかに，最新兵器どうしが最前線で激突しあう迫力は，昔のままだ。ミサイルやロケット砲などの間接攻撃兵器があるのも変わらない。エリア制の導入にともない，周囲のエリアから援軍が呼べるようになったけれど，これもたいしたちがいとは言えない。

ではどこが変わったのかというと，「たとえ都市の上であっても，失われた兵器の補充はできない」という点だ。代々の『大戦略』シリーズでは戦闘行動と補給をそれぞれ好きな順番で行なえたけれど，『V』では兵器の補充は編成フェイズにだけと決められてしまっている。戦場で兵器を失っても，補充がきかないのだ(修理は可)。だから，不利なときにはそのエリアをあきらめて撤退することも必要になる。グズグズ戦って熟練度の高いエース部隊を失ったりしたら，それこそあとあとまで影響が残る。戦うか，退くかの判断は，これまで以上にシビアになっている。

また，勝利条件も攻撃側と防御側によってちがっている。攻撃側は決められたターン以内にそのエリア内の全敵ユニットを撃滅か撤退させなければならないのだが，防御側はそうさせなければばいい。つまり，ひたすら逃げ回ったり，複数の敵がいるなら傍観に徹して漁夫の利を狙うこともできるのだ。

と書くと攻撃側に不利なことばかりのようだが，じつはかならずしもそうではない。まず，攻撃・移動を自由に行なえるのが大きな利点になっている。行動ポイントさえ足りていれば，「移動→攻撃→移動」とか「移動→間接攻撃」などの行動が可能だ。これをうまく使うと，戦線の一部を効率よく切りくずすことができる。

そして戦闘の際には，自分と相手の兵器だけではなく，その左右にいる兵器までも巻き込むことが可能。下の「陸戦兵器」の写真を見てもらえばわかりやすいだろう。つまり，うまくポジションをとれば，最高3対1までの包囲攻撃に持ち込めるわけだ。

……というわけでかなり大きく変化した戦術シーンだが，操作系の改良により遊びやすさ自体は向上しているので，気楽にプレイできるのではないだろうか。

◀都市の占領は従来どおり。戦略爆撃で弱めておくことも可能だ

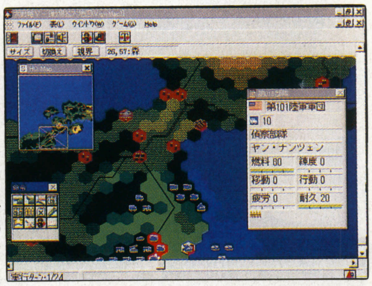
おわりに

ルールが大きく変わった『V』だけれど，基本的な部分はむしろ単純化されたので，ある程度SLGをやっている人なら誰でも遊べるだろう。そして，このシリーズのファンの人たちには最後にこれを言っておきたい。

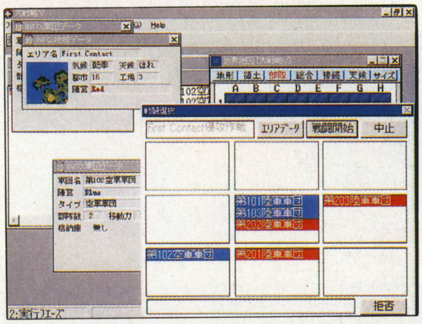
「この作品は，やっぱり『大戦略』だ」

多種多様な兵器が戦場でぶつかりあい，多数の国が入り乱れて死闘をくり広げるというこのシリーズ一番の楽しさは，システムが変わってもほとんどそのまま残っている。シリーズの熱心なファンの人ほど「エリア制なんて」とか「フェイズ制なんて」とイヤな顔をしているのかもしれないが，ぜひともそんなことを言わずに遊んでみてほしい。

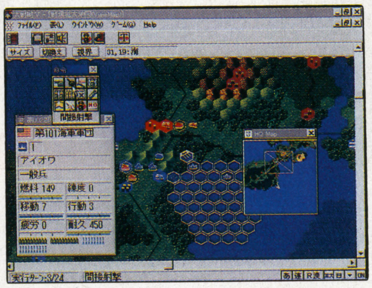
昔から変わらない楽しさと新しい楽しさ，その両方をきっと同時に味わえると思うから。



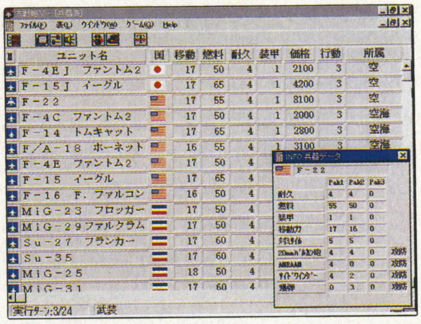
▶指示の感覚はこれまでのシリーズ作品と同じ。ただし，都市や飛行場でも兵器の補充はきかないので要注意



▲戦闘の発生したエリアに加え，周囲の8エリアの半分が戦場となる。援軍を有効に使おう



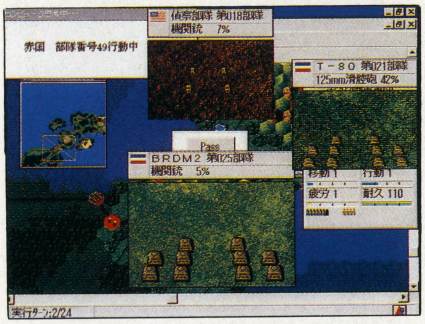
◀部隊の操作はアイコンの選択で簡単・便利に行なえる。戦艦の射程は広いぞ



▲豊富な兵器群こそ『大戦略』シリーズの基本。生産タイプも10種類から選べるのだ

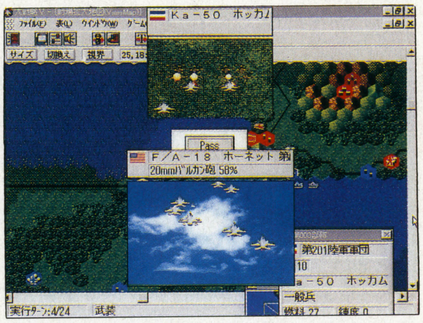
大迫力の戦闘シーン

陸戦兵器



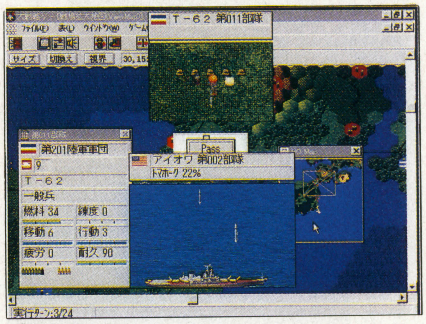
▲周囲の部隊を巻き込んでの戦闘。逆に囲まれないように，戦線の形には気をつけよう

空戦兵器



▲高価だが強力な空軍はいつものとおり。ちなみにこれは機銃攻撃を命じたところ

海戦兵器



▲戦艦の攻撃力はやはり強力。海軍が必要になる海洋マップではぜひともほしい存在だ

白熱の攻防を展開し，めざせ観客満足度200%！

フィニッシュホールド2 TAG

■発売元：システムソフト　■価格：10,800円
■対応機種：PC-9801シリーズ（ハードディスク専用）　■発売中

自分の理想のプロレスラーを育て，ポリゴン・リング上で闘わせるプロレス・ファン垂涎の育成SLG『フィニッシュホールド』。その待望の続編が，夢のタッグマッチを携えて凱旋してきた。魂にガソリンかけて挑戦だ！（文／山田真也）

華麗なルチャ・ドールから極悪非道のヒールまでが思いのままに

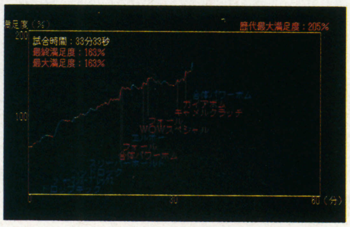
極限まで鍛えた肉体を武器に，己のプライドを賭して戦士たちが闘う格闘技・プロレス。孤高の格闘家たちがしのぎをケズるリングに，自分の理想のレスラーを立たせることができるゲーム，それがこの『フィニッシュホールド2 TAG』だ。その内容も，前作をはるかにしのぐパワーアップがなされているぞ。

おもな変更点として，タイトルどおりタッグマッチが可能になったのをはじめ，よく見られる技はすべて入っており，キャラも有名人からちょっとマニアックなレスラーまで幅広く収録と，とにかく充実しているのだ。

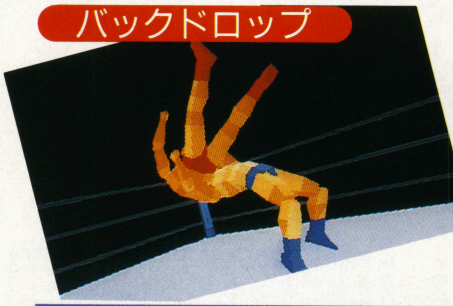
なかでも注目すべきは，試合を進めるにあたって1ターンに三つの行動をあらかじめ選択するという〝闘いの三段論法〟システムだ。たとえば「組む→ロープに振る→ドロップキック」や「組む→ボディスラム→タッチする」など，状況にあわせてさまざまな行動がとれる。それぞれの行動には成功率やダメージなどが設定されているので，それらの数値と相談し，戦略を立てて試合運びをコントロールしていくことが重要になってくる。

そして気になるポリゴンだが，これは右の写真4点を見ていただければ一目瞭然。これらの技がリアルタイムで，非常になめらかに動くのだ。こだわりをもって作られたこのゲーム，プロレス・ファンならば必携の作品だ。

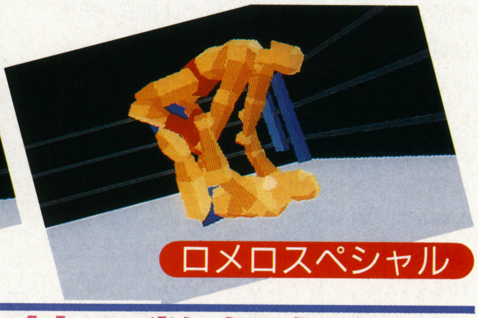
◀「闘いの三段論法」で奥深い戦略を立てるべし



▶試合後には観客の満足度がグラフで表示される

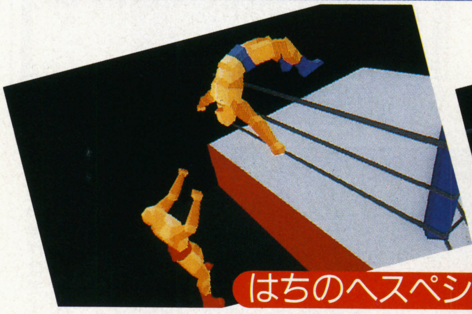


バックドロップ

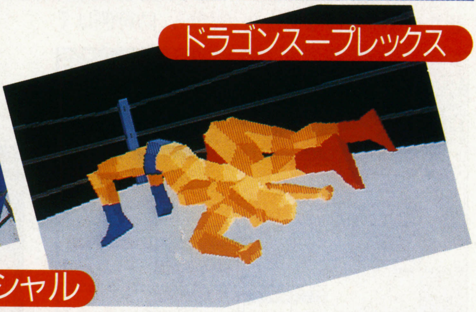


ロメロスペシャル

美しくも強力な技の数々を見よ



はちのへスペシャル

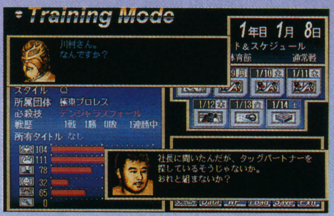


ドラゴンスープレックス

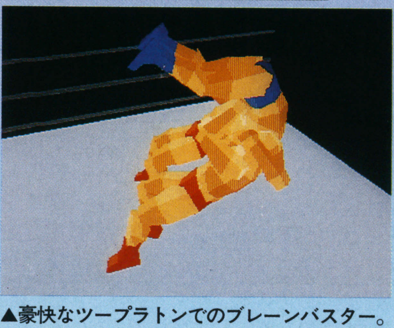
タッグを制する者が『フィニッシュホールド2』を制す！

この作品の最大の魅力，それはなんといっても念願のタッグマッチが実現できるようになったことだ。タッグマッチならば追いつめられてもパートナーにタッチして窮地を逃れられるし，関節技をキメられたりフォールされたりしてもパートナーがカットしてくれる（阻止されることもある）。そしてタッグの醍醐味といえば，なんといっても2人がかりの攻撃〝ツープラトン〟。自軍のコーナーの近くで闘うことにより，パートナーと協力して技をかけることができるのだ。2人がかりなので技の成功率も高く，威力も大きい。選択可能ならば必ず仕掛けていこう。

ただし，所属する団体によってはタッグを組むことができない場合もある。タッグに命をかける人はルールをよく確認すべし。



◀大先輩からコンビ結成を誘われることも



▲豪快なツープラトンでのブレーンバスター。ほかにも合体パワーボムや股裂きなどがあるぞ

海外ソフト取り扱いメーカーとベーマガ読者をつなぐページ

第3回

海外ゲーム大使館

今月のソフトハウス

エレクトロニック・アーツ・ビクター

今月はEAVの発売タイトルが多すぎて，増ページである。それでもスペースが足らず，ソフトをていねいに紹介できなかったのは残念。もしかすれば後編があるかもしれないので読者諸氏は心して待たれよ。（文／籔良小路）

じつは3周年なんです

ベーマガの新作コーナーを見れば気がつくことだが，海外ゲームで圧倒的なタイトル数を誇るのがエレクトロニック・アーツ・ビクターだ。95年の10月でめでたく設立3周年を迎えたのだが，いままで日本のゲーム界に与えた影響を考えると，「え，まだ，たった3周年だったの？」と思うのが正直なところ。

親会社であるエレクトロニック・アーツ社は，名だたるソフトハウスを掌握(しょうあく)しており，なおかつ世界的販売網を確立している企業。それゆえ，海外で発売されたあまたの新作を「EA-EXPRESS」というブランドで，きわめて短期間で日本に提供することができるのだ。もちろん，輸入版のゲームでも，正規ユーザーなら，日本国内でサポートを受けることが可能。さらにEAVは，世界的超ヒットメーカー2社(下参照)もその傘下(さんか)に入れている。これも見逃すことはできないだろう。

EAVを代表するブランドの数々

EAVは五つのブランドを持つ。「EA-EXPRESS」とは別に，「EA-SPORTS」はスポーツ，「EA-LAND」は教育を扱う。さらにブルフロッグ社とオリジン社で鬼に金棒状態。

▶ついつい軽視をしがちの教育ソフトも，児童心理学者や教育者の徹底した監修が

▲『ダイナノーツ』は，国内エデュテインメントとともに，ひんぱんにとりあげられている秀作だ

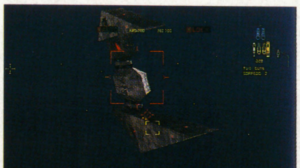
▶アフターサポートも充実。ユーザー登録をすれば日本語版へのアップグレード・サービスも受けられる

▼ゴルフ，アメフト，アイスホッケー，テニス，はてはボクシングまで，スポーツの守備範囲は幅広い

これがEAVの双璧だ！

ORIGIN
We create worlds.

ORIGIN



▲確固とした技術力があるからこそ可能な，新しい試み，それがオリジン社の特徴だ

◀3Dだってお手のもの

1983年に誕生した米国のソフトハウス。テキサスの敷地に数百人のスタッフをかかえる。設立者であるリチャード・ギャリオットは，日本でも広く知られる人物だ(なぜって，彼はロード・ブリティッシュだから)。

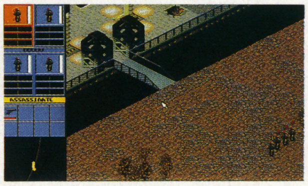
●代表作
『ウルティマ』シリーズ，『ストライクコマンダー』シリーズ，『ウイングコマンダー』シリーズ，『バイオフォージ』『クルセイダー』『システムショック』など

BULLFROG

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

1987年設立の英国ソフトハウス。デビュー作『ポピュラス』はEAVとの販売契約によって，最終的に300万本を売ったという。一連の作品は独創性と親しみやすさに定評がある。社長のピーター・モリニューからして，ジョークのわかる男。

▼世界征服SLGとも言える『シンジケート』。独創的なアイデアは尽きず



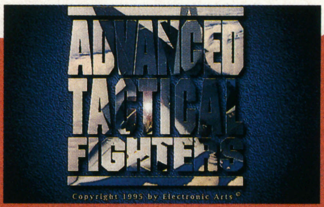
●代表作
『ポピュラス』シリーズ，『マジックカーペット』シリーズ，『パワーモンガー』『テーマパーク』『ハイオクタン』『ダンジョン・キーパー』『シンジケート』など

やぶらーのおすすめ品

ここまでやってくれれば文句ありません

アドバンスド タクティカル ファイターズ

(ADVANCED TACTICAL FIGHTERS:JANE COMBAT SIMULATIONS)



■発売元:エレクトロニック・アーツ・ビクター
■対応機種:DOS/V (SVGA専用)
■価格:6,800円 ■4月26日発売予定 ■メディア:CD-ROM

日本語マニュアル付き

飛べ, 撃て, 落とせ, 大空の鷹となれ

海外ゲームを紹介するなら，避けてとおれないジャンルが，軍事モノのフライトSLGだ。さすがに，あちらの国では，実戦経験の豊かな人間が制作にかかわるし，一般人も飛行機の操縦が身近なだけに，ゲームの操縦のシビアさが日本と数ランクちがってくる。

本作『アドバンスド タクティカル ファイターズ (ATF)』は，『U.S.ネイビーファイターズ』の続編にあたり，基本システムと難度にはあまり変化がないものの，使用できる航空機が一新されている。ミッションごとに航空機や兵器を使いわけるゲームなので，これはささいに見えても大きな変化だろう。

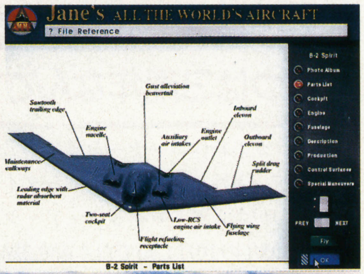
登場するのは，まずは，F-117ナイトホーク。あの世界初のステルス戦闘機である。おつぎ，次世代ハリアーと呼ばれるASTOVL。名前を聞いただけで離陸シーンが目に浮かんだ読者は，このソフトは「買い」だ。そのほか，アメリカの研究機であるXシリーズや，フランスのステルス機Rafale，高い機動性とステルス性をもつF-22ライトニングII，全翼のつや消しブラックが異様なB-2ステルス爆撃機など，次世代の空を支配するであろう戦闘機がずらずらと並んでいるのだ。つまり，タイトルのATFというのは，F-15の後継たる次期戦術戦闘機のこと。これならば飛行機マニアでなくとも関心がわくのではないかな？

操縦方法はあいかわらずキツい。最初はオートパイロットなしでは空に浮かんでいることすらままならない。いや，離陸だって疑わしい。しかし，自由に飛べるようになったときは，喜びはひとしおだし，これが空中戦になれば，やはり比較にならないほどの緊張感を味わえる。

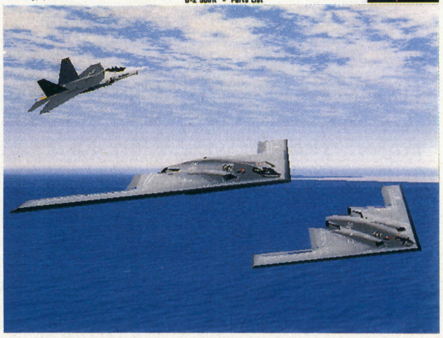
気になるのはミッションだ。この記事を書いている時点ではその部分が未完成なので評価しがたいが，前作『U.S.ネイビー』同様シングルミッションのほか，簡易ミッション，プロミッションも健在である。これは，プレイヤーやCPUがミッションをエディットできる機能。航空機の特性を活かした作戦が盛り込まれているので首を長くして待つように。

最後に。セコいテクニックで恐縮だが，手袋をして操縦管を握れば，だいぶ臨場感が増すらしいぞ。……というように海外ゲームの楽しみかたにルールなどは存在しない。しいて言えば，フライトSLGのたぐいは，ジョイスティックを使ってくれってことぐらいかな。キーボードでプレイするには，ちょっとツライからね。

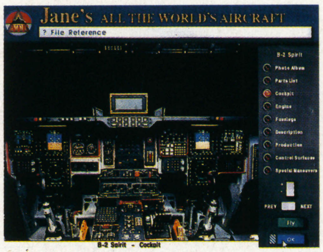
あこがれのステルスが！



▶軍事年鑑の権威書JANES年鑑が監修。だから、こんな詳細な解説もついてくるのだ

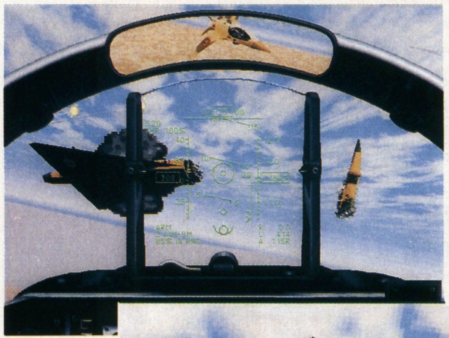


▲今回の登場機は，外見からして個性派ぞろい。暗闇を隠密飛行するB-2爆撃機は必見



◀これはB-2のコクピット。単なるデータベースとしても満足できる内容だ

戦慄のドッグファイト



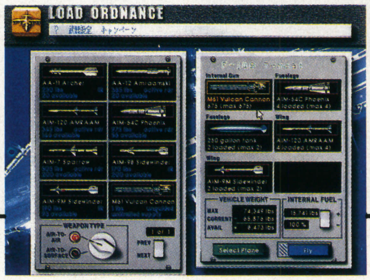
◀現実にはありえないシチュエーションでのドッグファイトも夢ではない。離陸もままならない初心者には，夢のままだけどね

▶もちろん，視点切り替えだって自由自在だ。操縦しにくくともカッコイイ視点でプレイしたいのが人情というもの

洋ゲーの経穴(ツボ)

この際だから，兵器マニアになってしまおう

飛行機や兵器の知識がないからと，ミッション・クリア型のフライトSLGを敬遠している御仁も多いだろう。しかし，逃げてばかりじゃ世間は見えてこない。いっそ徹底的に兵器マニアになってしまおうではないか。そんなわけで，いまちょっとオススメの書籍が，新紀元社の『ミサイル事典』(3,900円)。初心者でも一晩でミサイル通になれるだろう。

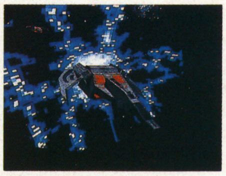


◀『U.S.ネイビー』でも，ミサイルの選択は重要なポイント。「これ，あの映画にもでてたよねー」とか言えれば一人前か？

エレクトロニック・アーツ・ビクター発売ソフト一覧

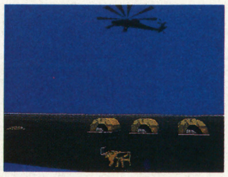
例によって，EAV取り扱いソフトを一挙紹介！　ここでは，EAVが代理販売をしているインタープレイのソフトも収録しているぞ。なお，日本語版が発売されているものに関しては，英語版（日本語マニュアル付き）の記載は省略してある。EAVの通信販売でも販売を停止することになるので，「やっぱ音声はナマがシビれる」とかいう人は，早めに英語版をゲットしておこう。

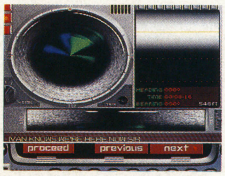
タイトル	ジャンル	対応機種	メディア	タイプ	価格(円)	発売日(日本)
アストロチェイス 3D (ASTRO CHASE 3D)	3Dシューティング	Macintosh	3.5′2HD	日本語版	9,800	1995年3月17日
アドバンスド タクティカル ファイターズ (ADVANCED TACTICAL FIGHTERS)	フライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年4月26日
アビューズ (ABUSE)	シューティング	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年4月26日
アローン・イン・ザ・ダーク3 (ALONE IN THE DARK 3)	AVG	Macintosh	CD-ROM	日本語版	9,800	未定
		Windows3.1/95	CD-ROM	日本語版	9,800	未定
ウィップラッシュ (WHIPLASH)	レーシング	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年3月22日
ウイングコマンダー アルマダ (WING COMMANDER ARMADA)	SFフライトSLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年10月14日
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年7月28日
		FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年7月28日
		PH-9801/21	3.5′2HD	日本語版	12,800	1995年7月28日
		PC-9801/21	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年7月28日
ウイングコマンダー スピーチパック (WING COMMANDER -SPEACH PACK-)	ユーティリティ	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	4,900	1993年11月19日
ウイングコマンダーIII ハート・オブ・タイガー (WING COMMANDER III HEART OF TIGER)	SFフライトSLG	DOS/V	CD-ROM×4	日本語版	12,800	1996年1月26日
		Macintosh	CD-ROM×4	日本語マ	7,800	1995年10月13日
ウイングコマンダー IV (WING COMMANDER IV THE PRICE OF FREEDOM)	SFフライトSLG	DOS/V	CD-ROM×6	日本語マ	7,800	1996年3月1日
ウイングコマンダーIII プリミエール・エディション (WING COMMANDERIII PREMIERE EDITION)	SFフライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年1月20日
ウイングコマンダー プライベティア (WING COMMANDER PRIVATEER)	SFフライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	9,800	1994年6月24日
		DOS/V	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年6月10日
ウイングコマンダー プライベティア ライチャスファイア (WING COMMANDER PRIVETEER RIGHTEOUS FIRE)	シナリオ集	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	4,900	1994年4月8日
ウイングコマンダー 1&2 (WING COMMANDER 1&2)	SFフライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年10月7日
ウイングス・オブ・グローリィ (WINGS OF GLORY)	フライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1995年2月25日
ウォークラフト (WARCRAFT : ORCS & HUMANS)	SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語版	9,800	1995年12月1日
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年12月1日
		Macintosh	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年12月1日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	12,800	1995年12月1日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月1日
ウルティマ アンダーワールド (ULTIMA UNDERWORLD)	RPG	FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	12,800	1993年12月25日
		PC-9801(16色)	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年2月25日
		PC-9801(16色)	5′2HD	日本語版	12,800	1994年2月25日
		PC-9801(256色)	3.5′2HD	日本語版	12,800	1993年12月17日
		PC-9801(256色)	5′2HD	日本語版	12,800	1993年12月17日
ウルティマ アンダーワールドII ラビリンス・オブ・ワールド (ULTIMA UNDERWORLD II THE LABYRINTH OF WORLDS)	RPG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1993年7月16日
		FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年3月17日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	12,800	1995年3月17日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	12,800	1995年3月17日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年3月17日
ウルティマVIII ペイガン (ULTIMAVIII PAGAN)	RPG	DOS/V	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年4月28日
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年10月20日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	12,800	1995年10月20日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年10月20日
ウルティマVIII ペイガン スピーチパック (ULTIMAVIII PAGAN -SPEACH PACK-)	ユーティリティ	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	3,900	1994年4月28日
ウルトラボッツ (ULTRABOTS)	戦略SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	8,800	1993年9月23日
ウルフェンシュタイン3D (WOLFENSTEIN 3D)	3Dアクション	Macintosh	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1995年1月27日
AH-64D ロングボウ (AH-64D LONGBOW)	フライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年6月予定
エクストリーム ピンボール (EXTREME PINBALL)	ピンボール	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年1月19日
SSN-21 シーウルフ (SSN-21 SEAWOLF)	潜水艦SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年4月28日
		DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年7月15日
NBA ライブ96 (NBA LIVE96)	バスケットボール	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年3月8日
NHL 96 (NHL 96)	アイスホッケー	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年10月20日
LHX アタック・チョッパー (LHX ATTACK CHOPPER)	フライトSLG	DOS/V	3.5′2DD	日本語マ	7,800	1993年4月9日
エレクトロニック・アーツ 3D アトラス (ELECTRONIC ARTS 3D ATLAS)	データベース	Macintosh	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年7月28日
		Windows3.1	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月8日
カスパロフズ・ギャンビット ワールド・チャンピオンシップ・チェス (KASPAROV'S GAMBIT -WORLD CHAMPIONSHIP CHESS-)	チェス	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	8,800	1993年10月15日
クルセイダー・ノーリモース (CRUSADER : NO REMORSE)	アクションAVG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年10月20日
コンクエスト・オブ・ザ・ニューワールド (CONQUEST OF THE NEW WORLD)	SLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年5月予定
サーフシティー (SERF CITY)	富国強兵SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年9月22日
サイキック・ディテクティブ (PSYCHIC DETECTIVE)	AVG	DOS/V	CD-ROM×2	日本語マ	6,800	1996年2月2日
サイバーメイジ・ダークライト・アウェイクニング (CYBERMAGE : DARKLIGHT AWAKENING)	3Dアクション	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年1月26日


■ウイングコマンダーIV
人気フライトSLGのシリーズ4作目。名優が共演するなど，制作費も巨額。

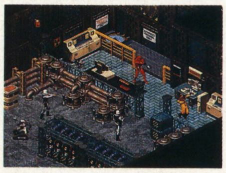
■ウォークラフト
オークと人間とがリアルタイムで戦う戦術SLG。マウスでの操作が奥深い。

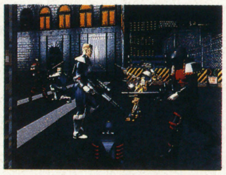
■ウルティマVIII
CRPG最古参でありながら，回を重ねるごとに新しい試みが光る作品だ。


■AH-64D ロングボウ
ロングボウ・アパッチをあやつるSLG。航空機とは異なる操作感覚が新鮮。



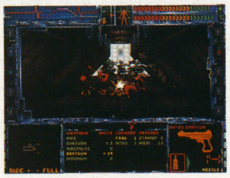
■SSN-21 シーウルフ
潜水艦での作戦行動を詳細に再現したSLG。マニアックな要素が強い？


■クルセイダー：ノーリモース
ミッション・タイプのAVG。キャラクターは多彩なアクションが可能だ。

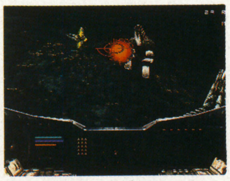

■サイバーメイジ：ダークライトアウェイクニング
SVGA対応の美麗なグラフィックがウリの本格派3Dアクション。

タイトル	ジャンル	対応機種	メディア	タイプ	価格(円)	発売日(日本)
サイベリア (CYBERIA)	アクションAVG	DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年5月26日
シール・チーム (SEAL TEAM)	SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	8,800	1993年10月15日
シェルショック (SHELL SHOCK)	シューティング	DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	未定
システム ショック (SYSTEM SHOCK)	3DアクションRPG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年11月5日
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年5月予定
		Macintosh	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年12月22日
		PC-9801/21	CD-ROM	日本語版	12,800	1996年5月予定
シャドウ キャスター (SHADOW CASTER)	RPG	DOS/V	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年3月18日
		DOS/V	CD-ROM	日本語マ	9,800	1994年4月28日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年8月26日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	12,800	1994年8月26日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1994年8月26日
シャドー・オブ・ザ・コメット (SHADOW OF THE COMET)	AVG	PC-9801	3.5′2HD	日本語版	9,800	1995年3月3日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	9,800	1995年3月3日
上海 万里の長城 (SHANGHAI : THE GREAT WALL)	パズル	FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	8,800	1995年9月14日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	8,800	1995年9月14日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	8,800	1995年9月14日
		X68000	5′2HD	日本語版	8,800	1994年12月2日
ショック・ウェーブ アサルト (SHOCK WAVE ASSAULT)	3Dシューティング	Macintosh	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年3月29日
		Windows95	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年3月29日
シンジケート (SYNDICATE)	SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年7月28日
		FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	12,800	1994年7月28日
		Macintosh	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年7月28日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年7月28日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	12,800	1994年7月28日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1994年7月28日
シンジケート 〜アメリカンリヴォルト (SYNDICATE AMERICAN REVOLT)	ユーティリティ	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	5,800	1994年1月28日
シンジケート PLUS (SYNDICATE PLUS)	SLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	9,800	1994年6月10日
スーパー ウイングコマンダー (SUPER WING COMMANDER)	SFフライトSLG	Macintosh	CD-ROM	日本語版	8,800	1996年3月15日
スキンズ・ゲーム・アット・ビッグホーン (THE SKINS GAME AT BIGHORN)	ゴルフ	Macintosh	CD-ROM	日本語マ	5,800	1995年10月27日
		Windows3.1	CD-ROM	日本語マ	5,800	1995年9月8日
スクーターのまほうのおしろだいぼうけん (SCOOTER'S MAGIC CASTLE)	教育	Macintosh	CD-ROM	日本語版	6,800	1995年6月2日
スタートレック 25th アニバーサリー (STARTREK 25TH ANNIVERSARY)	AVG	Macintosh	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年9月22日
スターリーチ (STAR REACH)	SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1995年1月20日
		DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1995年1月20日
ストーンキープ (STONEKEEP)	3D RPG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年12月8日
ストライク・コマンダー (STRIKE COMMANDER)	フライトSLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1993年7月16日
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800	1994年9月9日
		FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	12,800	1994年8月26日
		PC-9801/21	3.5′2HD	日本語版	12,800	1994年8月26日
		PC-9801/21	5′2HD	日本語版	12,800	1994年8月26日
		PC-9801/21	CD-ROM	日本語版	12,800	1994年8月26日
ストライク・コマンダー・タクティカル・オペレーションズ (STRIKE COMMANDER TACTICAL OPERATIONS)	データ集	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	5,800	1993年12月3日
ストライク・コマンダー PLUS (STRIKE COMMANDER PLUS)	フライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年4月21日
		FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年4月21日
		PC-9801/21	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年4月21日
スペース ハルク (SPACE HULK)	SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1993年7月23日
		DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年7月15日
セブンシティーズ・オブ・ゴールド〜コメモレイティブ・エディション (SEVEN CITIES OF GOLD -COMEMORATIVE EDITIONE-)	探険SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	9,800	1993年10月15日
センチュリオン (CENTURION)	SLG	FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	9,800	1993年11月26日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	9,800	1993年11月26日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	9,800	1993年11月26日
ソリティア・デラックス (SOLITAIRE DELUXE)	カードゲーム	Windows3.1	3.5′2HD	日本語版	7,800	1989年10月6日
ダイナノーツ 〜ダイノは宇宙飛行士 (DINONAUTS)	教育	Macintosh	CD-ROM	日本語版	8,800	1995年9月8日
		Windows3.1	CD-ROM	日本語版	8,800	1995年9月8日
ダンジョンキーパー (DUNGEON KEEPER)	3D RPG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年6月予定
チャック・イェーガーズ・エアーコンバット (CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT)	フライトSLG	DOS/V	3.5′2DD	日本語マ	7,800	1993年4月9日
		Macintosh	3.5′2HD	日本語版	9,800	1993年11月25日
チャンピオンシップ・ザ・リンクス・アット・スパニッシュ・ベイ (CHAMPIONSHIP THE LINKS AT SPANISH BAY)	データ集	DOS/V	CD-ROM×2	日本語マ	3,900	1996年2月16日
ディガーズ (DIGGERS)	アクションパズル	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年6月24日
		DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年6月24日
ディセント (DESCENT)	3Dシューティング	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1995年3月17日
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年12月2日
		Macintosh	3.5′2HD	日本語マ	6,800	1995年12月15日
		Macintosh	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年12月15日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	12,800	1995年11月25日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年11月25日
ディセントII (DESCENT II)	3Dシューティング	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年4月26日
テーマパーク (THEME PARK)	遊園地経営SLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年7月29日
		DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年6月23日
		FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年9月22日
		Macintosh	3.5′2HD	日本語版	11,800	1995年6月23日
		Macintosh	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年10月21日
		Macintosh	CD-ROM	日本語版	11,800	1995年6月23日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	12,800	1995年8月25日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	12,800	1995年8月25日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年8月25日
ニード・フォー・スピード (NEED FOR SPEED)	レーシング	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年10月20日
ノクトロポリス (NOCTROPOLIS)	AVG	DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年1月19日
		PC-9801/21	CD-ROM	日本語版	12,800	1996年6月予定
ノバストーム (NOVASTORM)	3Dシューティング	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年11月25日

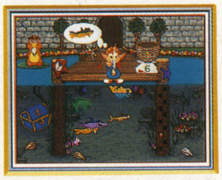
■サイベリア
レンダリングを多用したCGで展開するアクションAVGに、空中戦が加わる。



■システムショック
マウス一つで、しゃがむ、見上げる、腹ばいになるなどできるアクション。

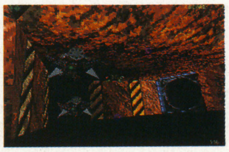


■ショックウェーブ アサルト
照準をあわせ、撃ちまくるアクション。リアリティある背景映像が魅力。

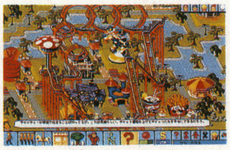


■スクーターのまほうのおしろだいぼうけん
少年魔法使いスクーターの城は、仕掛けがいっぱい。親子で楽しむソフト。

■ダンジョンキーパー
冒険者からダンジョンを守り抜くという、いっぷう変わったRPG。



■ディセント
360度回転のまさに3Dなシューティング。通信での多人数プレイが可能。

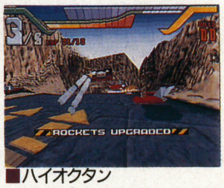


■テーマパーク
遊園地経営SLG。設置したアトラクションは、ながめているだけで楽しい。

■ニード・フォー・スピード
ポルシェやランボルギーニ、フェラーリなどの名車を再現したレーシング。

タイトル	ジャンル	対応機種	メディア	タイプ	価格(円)	発売日(日本)
バーズ・オブ・プレイ (BIRDS OF PREY)	フライトSLG	DOS/V	3.5′2DD	日本語マ	7,800	1993年4月9日 (在庫なし)
バーチャル プール (VIRTUAL POOL)	ビリヤード	DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年12月22日
ハイオクタン (HI-OCTANE)	レーシング	DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1995年12月1日
バイオ フォージ (BIO FORGE)	アクションAVG	DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年4月26日
パシフィック・ストライク (PACIFIC STRIKE)	フライトSLG	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年6月3日
パシフィック・ストライク スピーチ・パック (PACIFIC STRIKE -SPEACH PACK-)	ユーティリティ	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	3,900	1994年6月3日
パワーポーカー (POWER POKER)	ポーカー	Macintosh	3.5′2HD	日本語版	8,800	1994年11月18日
		Windows3.1	3.5′2HD	日本語版	8,800	1994年12月16日
PGA ツアーゴルフ (PGA TOUR GOLF)	ゴルフ	Macintosh	3.5′2DD	日本語マ	7,800	1993年2月26日
PGA ツアーゴルフII (PGA TOUR GOLF II)	ゴルフ	Macintosh	3.5′2HD	日本語版	9,800	1994年6月3日
PGA ツアーゴルフIII (PGA TOUR GOLF III)	ゴルフ	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	12,800	1995年12月8日
		Macintosh	CD-ROM	日本語マ	7,800	1995年7月14日
		Macintosh	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月8日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月8日
PGA ツアーゴルフ トーナメント・コース ディスク (PGA TOUR GOLF TOURNAMENT COURSE DISK)	ゴルフ・データ集	Macintosh	3.5′2DD	日本語マ	3,800	1993年2月26日
PGA ツアーゴルフ '95 (PGA TOUR GOLF '95)	ゴルフ	DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月8日
		Macintosh	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月8日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月8日
PGA ツアーゴルフ 486 (PGA TOUR GOLF 486)	ゴルフ	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年10月21日
PGA ツアーゴルフ '96 (PGA TOUR GOLF '96)	ゴルフ	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年10月13日
PGA ヨーロピアン ツアー (PGA EUROPEAN TOUR)	ゴルフ・データ集	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	3,900	1996年4月26日
ヒーローズ・オブ・ザ・357th (THE HEROES OF THE 357th)	フライトSLG	DOS/V	3.5′2DD	日本語マ	7,800	1993年3月19日
FIFA インターナショナル・サッカー (FIFA INTERNATIONAL SOCCER)	サッカー	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年9月9日
		DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年10月21日
FIFA サッカー '96 (FIFA SOCCER '96)	サッカー	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年12月22日
フェイド・トゥ・ブラック (FADE TO BLACK)	アクションAVG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年10月20日
4D テニス (4D TENNIS)	テニス	FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	9,800	1993年7月23日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	9,800	1993年7月23日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	9,800	1993年7月23日
4D ドライビング (4D DRIVING)	レーシング	FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	9,800	1993年3月5日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	9,800	1993年3月5日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	9,800	1993年3月5日
		マーティー	CD-ROM	日本語版	9,800	1993年7月9日
4D ボクシング (4D BOXING)	ボクシング	DOS/V	3.5′2DD	日本語マ	7,800	1993年3月19日
		FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	9,800	1992年12月21日
		Macintosh	3.5′2DD	日本語マ	7,800	1993年2月26日
		PC-9801	3.5′2HD	日本語版	9,800	1993年1月14日
		PC-9801	5′2HD	日本語版	9,800	1993年1月14日
		マーティー	CD-ROM	日本語版	9,800	1993年7月9日
フライト アンリミテッド (FLIGHT UNLIMITED)	フライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	8,800	1995年6月23日
		Windows95	CD-ROM	日本語版	9,800	未定
ブラックソーン (BLACKTHORNE)	アクション	DOS/V	3.5′2HD	日本語マ	7,800	1994年12月22日
ブラッドウィングス：パンプキンヘッド リベンジ (BLOODWINGS : PUMPKINHEAD'S REVENGE)	アクション	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1995年7月21日
フランケンシュタイン ～スルー・ジ・アイ・オブ・ザ・モンスター (FRANKENSTEIN : THROUGH THE EYE OF THE MONSTER)	3D AVG	Macintosh	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年10月20日
		Windows95	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年12月15日
ポピュラス (POPULOUS)	SLG	Macintosh	3.5′2HD	日本語版	9,800	1994年2月4日
ポピュラスII (POPULOUS II)	SLG	Macintosh	3.5′2HD	日本語版	9,800	1995年2月25日
			CD-ROM	日本語版	9,800	1995年2月25日
ボヤー (VOYEUR)	AVG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年12月9日
		Macintosh	CD-ROM	日本語マ	6,800	1996年9月22日
マジック カーペット (MAGIC CARPET)	3Dシューティング	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年12月22日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1996年2月23日
マジック カーペット ザ・ヒドゥンワールド (MAGIC CARPET THE HIDDEN WORLD)	データ集	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	4,800	1995年5月26日
マジック カーペット II (MAGIC CARPET II)	3Dシューティング	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	6,800	1995年10月20日
マジック カーペット DX (MAGIC CARPET DX)	3Dシューティング	DOS/V	CD-ROM	日本語版	9,800	1996年4月26日
マジック カーペット プラス (MAGIC CARPET PLUS)	3Dシューティング	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	9,800	1995年8月4日
マリン・ファイターズ (MARINE FIGHTERS) 要U.S.ネイビーファイターズ本体	ミッション・データ	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	3,800	1995年9月14日
U.S.ネイビーファイターズ (U.S. NAVY FIGHTERS)	フライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月15日
U.S.ネイビーファイターズ ゴールド (U.S. NAVY FIGHTERS GOLD)	フライトSLG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	8,800	1995年10月13日
		PC-9801/21	CD-ROM	日本語版	12,800	1996年4月26日
ラグビー・ワールドカップ 1995 (RUGBY WORLD CUP 1995)	ラグビー	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1995年7月21日
ラビリンス・オブ・タイム (THE LABYRINTH OF TIME)	AVG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	8,800	1994年12月24日
リスキー・ウッズ (RISKY WOODS)	アクション	DOS/V	3.5′2DD	日本語マ	7,800	1993年3月19日
リトル・ビッグ・アドベンチャー (RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE)	アクションAVG	DOS/V	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年11月17日
		FM TOWNS	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月15日
		PC-9801	CD-ROM	日本語版	12,800	1995年12月15日
リレントレス・トウィンセンズ・アドベンチャー (RELENTLESS TWINSEN'S ADVENTURE)	アクションAVG	DOS/V	CD-ROM	日本語マ	7,800	1994年12月9日
ロシアン・パズル・パック 3in1 Vol.1 (RUSSIAN PUZZLE PACK 3 in 1 Vol.1)	パズル	Windows3.1	3.5′2HD	日本語版	3,980	1995年2月24日
ロシアン・パズル・パック 3in1 Vol.2 (RUSSIAN PUZZLE PACK 3 in 1 Vol.1)	パズル	Windows3.1	3.5′2HD	日本語版	3,980	1995年2月24日

■バーチャルプール
ポリゴンのビリヤードゲーム。キューがマウスに忠実に連動している。

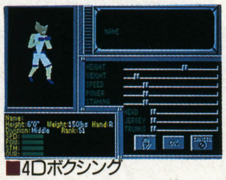


■ハイオクタン
近未来における暴力的レーシング。機銃やミサイルでライバルを攻撃可能。

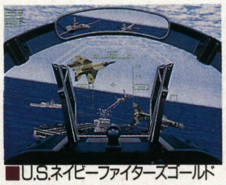
■バイオフォージ
リアルな動きがウリの3D-AVG。CGで描かれた世界がプレイヤーに迫る。

■PGAツアーゴルフ
人気ゴルフシリーズ。コースやプロたちも豊富にデータ化されている。

■フェイド・トゥ・ブラック
キャラの動きが流麗な3Dアクション AVG。『フラッシュバック』の続編。



■4Dボクシング
当時、すでにポリゴンでボクシングをしていたのがオドロキの一品。



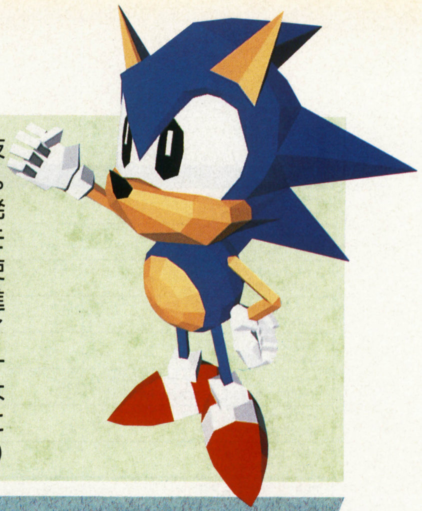
■U.S.ネイビーファイターズゴールド
定番フライトSLGに、ミッションCD『マリンファイターズ』を追加した。

■リトル・ビッグ・アドベンチャー
ポリゴンのキャラがかわいいレンダリングAVG。謎解きも歯ごたえ十分。

注目作がぞくぞく!!

セガAM2研 最・新・情・報

「モデル3」ボードで，CG技術の最先端を走るセガ・AM2研。『バーチャファイター3』を開発する一方で，彼らは「ST-V」「モデル2」という既存のハードを使用したゲームの開発も，着々と進めている。ここで紹介する2タイトルも，グラフィックこそ『バーチャ3』には及ばないが，内容は負けず劣らずの作品であることにまちがいないぞ。(文／開田清隆)



バーチャファイターキッズ

『バーチャ2.3』にあたる興奮のバトル！

■ST-V ■対戦格闘 ■稼働中

「キッズ」だからってナメちゃいけない

アーケードで稼働中の『バーチャファイターキッズ』。まだプレイしていない人のために，その魅力と『バーチャファイター2』との相違点について解説していこう。

●デフォルメされたキャラの魅力

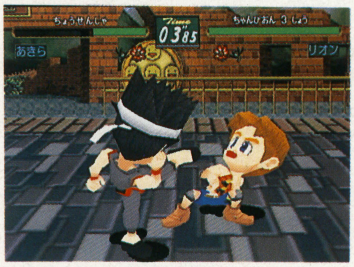
『キッズ』をひとことでいえば『バーチャ2』をベースに，キャラクターをデフォルメしたゲーム。低年齢層向けということは容易に理解できるが，単なるヤキ直しかというと，そうではない。

たとえば『キッズ』では，『バーチャ2』で使えた1,000種類もの技が同じ操作で使用できる。しかし，見てのとおりのちっちゃなボディと大きな頭，短い手足では，同じ技でもリーチ，当たり判定なども変化する。よって新しい攻略法や連係，連続技を作る楽しみが生まれてくるのだ。また，キャラの表情も豊かになり，従来のシリーズよりも感情移入しやすいのではないだろうか。デフォルメされたキャラが，新しい『バーチャファイター』の世界を開拓しているのだ。

●ゲーム・システムの変更点は？

『キッズ』では，『バーチャ2』に比べて，ゲーム自体のスピードが速くなっている。速いといっても，「小気味よいスピード」になったぐらいなので，バーチャ初心者にも問題ないレベルだ。また，しゃがんでいるときに相手が上段攻撃をだすと，自動的にスウェーで身を引き，かわすようになっている。

◀キャラ選択画面のグラフィックも，こんなにコミカルに



◀上段攻撃をスウェーで避ける。システムにも変化が

●ショート・リプレイの付加

ある特定の技（たとえば，アキラの崩撃雲身双虎掌など）をキメると，対戦中でもカメラ・アングルが変わり，リプレイが挿入されるようになった。ちょうど『ファイティングバイパーズ』のそれと同じカンジだ。テンポのよいリプレイが，スピード感と壮快感を増すのにひと役買っている。

このように，『キッズ』はシステム的にも進化した新たな格闘ゲーム。まさしく『バーチャ2.3』なのだ。プレイすれば，『バーチャ3』につながる何かが見えてくるかも。

キャラの表情も豊かに

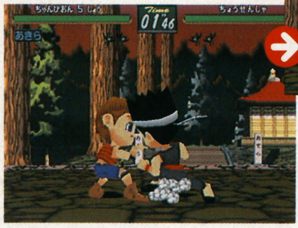
『バーチャ2』にはなかった，表情の変化とヒットマークによる，対戦を盛り上げる演出。技をだしたときや，ダメージを受けたとき，乱入されたときなど，じつにさまざまな表情を見せてくれるぞ。

◀乱入され，ビックリする2人。なんとなくキュート

◀満面の笑みで勝利をアピール。キャラの個性が光る

▲気合いの入ったアキラに，汗をとばすジャッキー。これが『キッズ』の演出だ

ヒットマークも凝ってるぞ



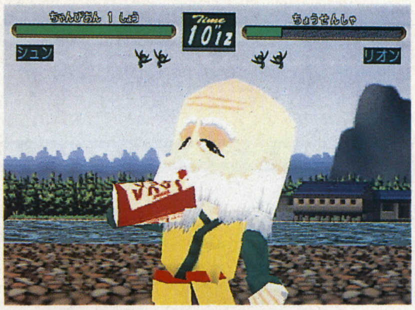
▼突きだした手が当たったときにヒットマークがでて，リオンがイタそうな顔でふっ飛ぶ。ヒットマークの変化にも注目

◀▲アキラの「猛虎硬爬山」の連続写真。アキラが深く姿勢をさげて踏み込むと，砂煙があがり……

『バーチャファイターキッズ』名場面あれこれ

やはり気になるのは，デフォルメ・キャラの動きだろう。ここでは，気になる写真を数点集めてみた。なお，右端の舜帝とパイの2枚の写真は，セガの展開するゲーム内広告「バーチャ広告」。ゲーム中のいろいろなシーンでお目にかかれるぞ。

◀アキラの「右端脚」がヒット。「キッズ」の場合も、ここからさまざまな空中コンボが可能だ



▲カメラがとらえた決定的瞬間。華麗な「水車蹴り」も，『キッズ』だと頭がついちゃいそう
▶投げ技をキメると，目が光るカゲ。コワイ

▲舜帝は、お酒のかわりに「ジャワティ」を飲んでパワーアップ
◀ポップな背景の隠しステージ

ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）

コミカルな動きが楽しいぞ！

■MODEL 2　■対戦ゲーム　■夏頃発売予定

ソニックならではのアクションが楽しめる

以前本誌でも紹介した，セガの顔“ソニック・ザ・ヘッジホッグ”を使用した対戦ゲームが，先に行なわれた「AOU'96ショー」に出展され，ようやくその内容がわかってきた。さっそく，このスペースで紹介しよう。

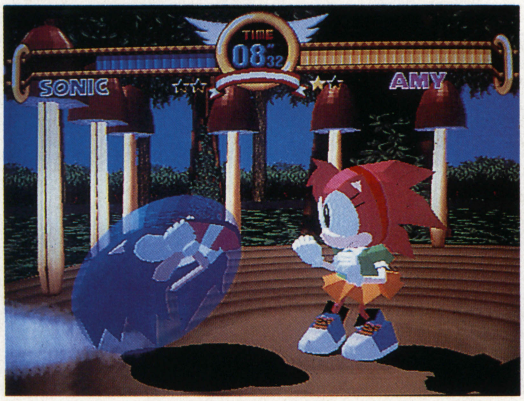
基本的なシステムは，技をくりだし，相手をKOすれば勝利となる，対戦格闘ゲームと同様のもの。操作系は，1レバー＋3ボタンというおなじみのタイプで，レバーでキャラの操作，それぞれのボタンでパンチ，キックの攻撃，そしてバリアで防御，となっている。対戦格闘ゲームでいう必殺技コマンドもあり，ソニック特有のアクションであるスピンアタックなども使用可能だ。

登場キャラクターは，ソニックをはじめ，テイルスやナックルズなど合計8人。かわいらしくも個性的なアクションを披露してくれるぞ。また，対戦ステージのさまざまな仕掛けや，ダメージを受けるとリングがはじけ飛ぶという『ソニック』ならではの演出も見られるのだ。

システム的には，3D-CGの対戦格闘ゲームに近いタイプという印象を受けるが，セガ・AM2研によると，従来の同社の格闘ゲームとは一線を画して，あくまで「新機軸の対戦ゲーム」として制作しているらしい。どういった点で，格闘ゲームとの差別化を図るのか，興味はつきない。サターンへの移植も決定しているだけに，アーケード版の完成度に期待が高まるところだ。ソニックファンや対戦ゲームフリークは，発売を心待ちにしていよう。

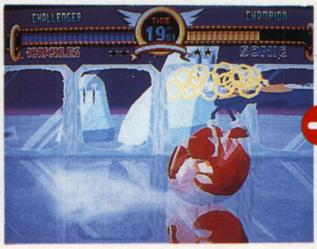
▶ソニックの追っかけ（?）をやっている女の子「エミー」も登場。このゲームで唯一の女性キャラクターだ。ハンマーで相手をたたくという、おちゃめな技を持っているぞ

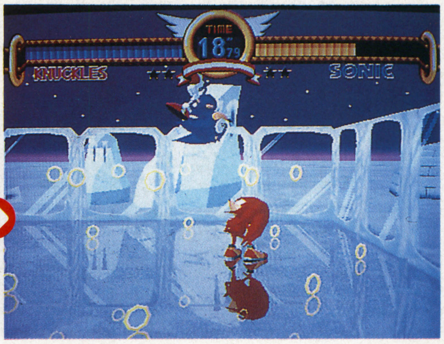
AMY
ROSY THE RASCAL



▶「モデル2」ボードを使用しているので、ソニックたちのアクションがこんなにキレイ

▼▶このように相手の攻撃を食らうと，ダメージに応じた量のリングが飛び散る。アイデア賞モノの演出だ





AOU'96で初公開された

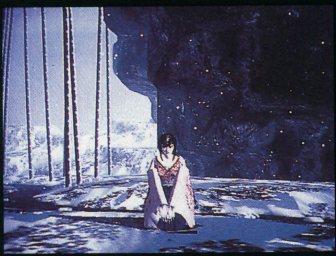
『バーチャファイター3』

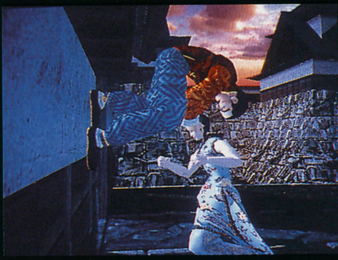
DEMO映像を誌上再録！

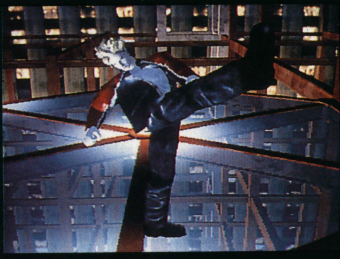
みなさんおまたせっ！　先月号の『バーチャ3』のページで予告したとおり，今月はパイ，ジャッキー，ジェフリーの3人を含めた画面写真39点を，見開き2ページで大公開するぞ。

これらの写真は，「AOU'96」で公開された基板出力のデモ映像から抜粋したもの。従来のゲームでは考えられないほどのクオリティを誇るCGが，今年中には自分のあやつるキャラとして動いてしまうのだ。さすがに誌上で動きまで伝えることはできないけど，これでショーに行けなかった人も，この映像を見た人たちが思わず見とれてしまう気持ちが理解できるんじゃないかな？

デモ映像は，新キャラ・梅小路　葵の日舞と闘いにはじまり，おなじみの5人のキャラが演武や闘いを順番にくりひろげるという内容になっている。なかでも目をひくのは，葵の華麗な舞いや，神秘的なデュラルの動き（映画『T2』そのままなのだ！）。そのほかのキャラクターの表情の細かさ，そして美しい背景にも注目してほしい。

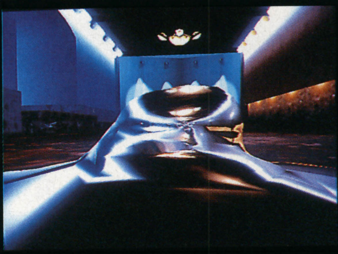
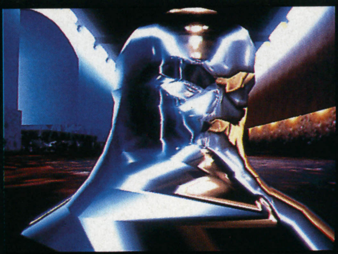






Others

Main CPU
Power PC 603e
Resolution
496×384～640×480
with Z-Buffer
Non-Interlace

Virtua Fighter 3™

© SEGA 1993,1996

coming soon!

AM2 AM R&D DEPT. #2

敵の防衛網を突破してガンプに迫れ！

ゼビウス3D／G

■発売元：ナムコ　■アーケード　■4月発売予定

先月号のAOUショー速報でちょっとだけ紹介した『ゼビウス3D／G』。往年の名作を最新の技術でリニューアルした，古くて新しい『ゼビウス』だ。今月は，随所に盛り込まれた演出をメインに，このゲームの見どころにせまってみるぞ。（文／安部理一郎）

3種類のアイテムでパワーアップ！

ソルバルウの操作は8方向レバー＋2ボタン。ボタンはそれぞれ対空，対地攻撃に対応している。ゲーム内容はハーフトップ・ビューの縦スクロール・シューティング。各エリアのボスを倒すことで，エリアが進んでいくのだ。全7エリアで，ラストにひかえるボスを倒せば，めでたくエンディングを迎えるぞ。

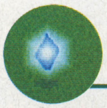
自機ソルバルウは，地上に設置されている「アルダレイ」と呼ばれるアイテム・ボックスを破壊し，出現する3種類のカプセルを取ることでパワーアップする。同じ種類のカプセルを連続で取ると，その武器が3段階にパワーアップしていく。敵の出現配置を考えて，もっとも効率のいい武器を選択しよう。

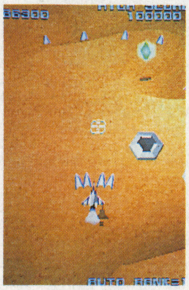
対地攻撃のブラスターは，地上の照準めがけて飛んでいくのだが，照準より手前に地上物があると，そこでブラスターが着弾してしまうことに注意したい。たとえば，手前に攻撃してこないレーダー「ゾルバク」，奥に弾を多く吐く「ガルデロータ」が並んでいて，ひとまずガルデロータの攻撃を止めたい場合，ブラスターを2発撃たないとガルデロータには届いてくれない。奥にいる地上物を，破壊しそこねることのないよう気をつけるべし。

アルダレイ

地上に点在する，カプセルを封じ込めたアイテム・ボックス（写真中央）。パワーアップの種類がはじめから固定されているものと，周期的に中身が変化しているものがある

ディオス



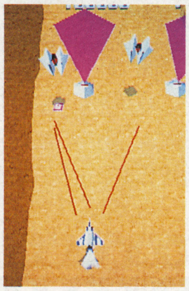


ザッパーの強化版。一つとると，3WAY，二つとれば4WAYショットになる。威力もそこそこで，広範囲の敵に対応できるので，使い勝手がいい。普段はコレだ。

ゲルマック

いわゆるレーザー。パワーアップを重ねると太くなり，破壊力もアップする。全方位から敵が襲ってくる場面でこの装備だとピンチ。対ボス戦専用兵器なのだろうか？

ドークト



対空，対地兼用のホーミング・レーザー。威力は低く，追尾するまでに少々時間がかかるので，大量の敵に囲まれると対応できなくなることもしばしば。

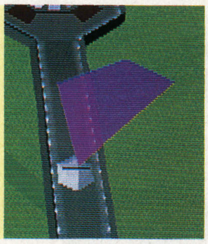
全7エリアの見どころを紹介

エリア1　草原

元祖『ゼビウス』のイメージに忠実な，緑鮮やかなエリア。ソルバルウの発進シーン，湖から突然浮上する敵，眼前で完成されていく地上のハイウェイ，ビハインド・ビューに視点が変わり，上空を飛び去るアンドアジェネシスなど，イベント目白押し，サービス満点だ。難易度はベリー・イージーなので，まずは『3D／G』ならではの演出を堪能しよう。アンドアジェネシスは中ボスで，本当のボスは6本足の「ガウルクドーラ」。登場シーンはスゴいが，見かけ倒し。サクッとやっつけてつぎのエリアに進め。

▼1面ボスは頭の部分が弱点。シャッターを破壊し，コアをむきだしにせよ。足にぶつからないよう注意

要注意キャラ①　リトス



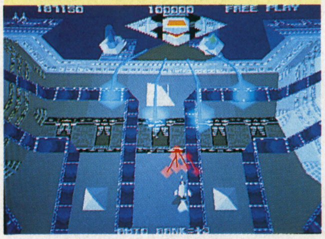
◀新キャラのリトスは，地上物だが，自分の真上にバリアを張って，ザッパーを遮へいしてしまうのだ。早く破壊するのが一番

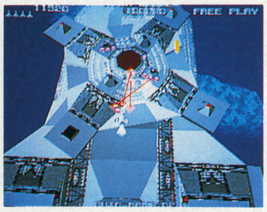
エリア 2 海&海上要塞

新キャラがぞくぞく登場するエリア。ボスの「イーリアザーナイド」は自己修復機能を持っているので，長期戦はやるだけムダだ。

▶衛星軌道上から敵のレーザーが降りそそぐ

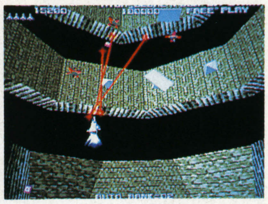
要注意キャラ② マーフィキュード

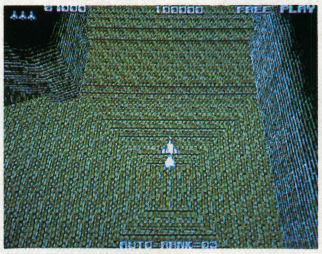

モーフィングしつつ登場し，4本レーザーをはなつ。正面で迎え撃て！

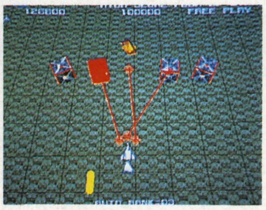

◀ボスを早く倒せばタイム・ボーナスが高い

エリア 3 地下遺跡

神秘的な地下遺跡のエリア。途中，コース分岐がもうけられているが，分岐方向は直前に設置されたピラミッド状の地上物を破壊した順序による。

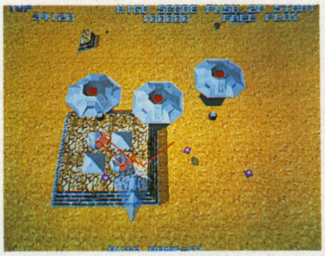

▶奥のリングが左右に回転。目を奪われるぞ


▲エリア途中の分岐ポイント。分岐は2回，四つのコースが存在するぞ

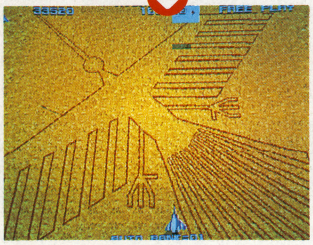

◀ボスは中央のコアを破壊すればいい

エリア 4 砂　漠

一見地味だが，よく見ると砂漠の表面にグーローシェーディングがほどこされていることに気づく。サーッと浮きでるナスカの地上絵は必見！　8本ソルはあるのかな？

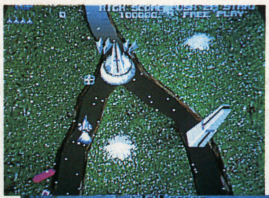

▲小型タイプのアンドアジェネシス。耐久力が低いので，個別に撃破せよ

浮きでる地上絵

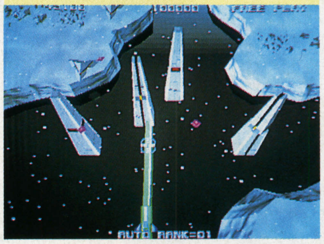


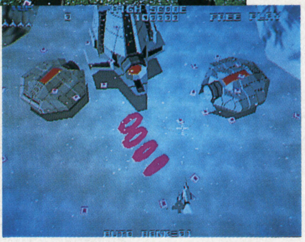
エリア 5 氷　河

吹雪舞う極寒の氷河。敵の攻撃もそろそろ激しくなってくる。雪にまみれて，敵弾を見失わないように注意しよう。


◀リトスをバラまく新キャラ

要注意キャラ③ アストヴァポア


▲地表に突如出現する。逃がすと画面外からレーザーを撃ってくるぞ！


▲手強いボス，ギャリアジード。その機動力にホンロウされるな！

エリア 6 宇　宙

ついにソルバルウも宇宙へ。アステロイドを抜け，ガンプの本拠地へと向かう。

地上物の数は減るが，その倍以上の激しさで空中物の総攻撃がはじまる。武器をディオスの最強段階にしておいて，出現と同時に撃破していきたいところ。

小さい隕石にも4本ソルが隠れていたりするので，ブラスターも忘れずに使うこと。

◀隕石をベースに建築されたボス。写真は第2形態。この位置で小さく避けよう

エリア 7 宇宙要塞

いよいよ敵の最終防衛ライン。要塞ならではの仕掛けがソルバルウに襲いかかる。最後に待ち受けているのは，やっぱりアレか!?　キミの目で確認してほしい。

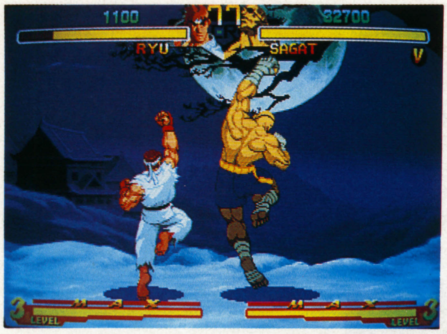
◀せり上がってくる床や，回転する壁が登場。ぶつかるとミスになってしまうぞ

▶このエリアのどこかに『ゼビウス・アレンジメント』に登場したキャラが……

もちろん隠しフィーチャー満載！

ゲーム・デザイナーは，おなじみの見城こうじ氏。彼のゲームといえば隠し。探すのだ！

◀エリア1であることをすると……。おおっ，いかにも『ゼビウス』なカンジ



「オリジナルコンボ」をキワめろ!

ストリートファイターZERO2 虎の穴

■カプコン ■アーケード ■稼働中

©CAPCOM

いよいよ『ZERO2』がゲーム・センターに出回りはじめたけど，ZEROコンボがなくなったから，連続技に苦労している人が多いのでは? 今回の虎の穴では，それに代わる新システム「オリジナルコンボ」の使い道を考えてみたぞ。（文／加藤義文）

オリジナルコンボの有効な使いかたを見つけてみよう

街の対戦台でプレイしている人たちを見ていると，オリジナルコンボを使っている人が非常に少ない。たとえ使っていても，大半の人はパンチボタンとキックボタンの連打で終わってしまっているようだ。これはイカン。相手がオートガードを使っているならそれも有効だが，そうでないなら，立ちガードかしゃがみガードの2択攻撃を仕掛けて，そこから必殺技につないでみたり，空中からの連続攻撃に使用したり，使い道はいろいろあるはず。まずはオリジナルコンボの基本を覚えよう。

◀ヒット数や体力ゲージを見てもわかるとおり、基本技で連続攻撃しても、効果は薄い

オリジナルコンボのしくみ

まず，技の入力システムが，先月号で紹介した“予約方式”から“リアルタイム方式”へと変更された。これだと自分の操作がダイレクトに反映されるので，予約入力よりもはるかに使いやすくなった。なお，オリジナルコンボ中の「基本技が通常より早く連打ができる」「必殺技のスキが少ない」といった性能面に変更はないぞ。

▼ソニックブームのようなタメ技を使う場合，タメ時間がいらないのを利用して，いつもはできない連続発射も

▲空中で使用することができる。この場合，空中にいる間ならいくらでも技を連発できることも覚えておこう

▲Ⓟボタン二つとⓀボタン一つ（逆でも可）を押すと画面が暗転し……

▼その直後に前進をはじめる。スーパーコンボ以外の好きな技を入力せよ

▲その場の状況に合わせて，基本技や必殺技を，的確に使いわけろ

▼タイマーがなくなるまでは，好きなだけ技の入力が可能なのだ

各キャラクターの ちょっと 使えるオリジナルコンボ講座

まずオリジナルコンボの特性を見てみよう。基本技を連続で当てていった場合，相手の体力ゲージの減りかたは非常に少ないが，必殺技は1回当てただけで，基本技よりもはるかに大きなダメージを与えることができる。ということは，おのずと「いかに多くの必殺技を当てるか」がポイントになってくるわけだ。

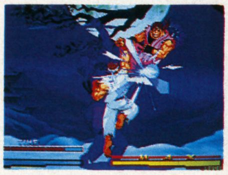
では，どういった状況から仕掛けていくのか。しゃがみガード不可の攻撃を持っているキャラは，その技で相手のガードをくずしつつそこから必殺技につなげていく。だいたいの場合は，相手をダウンさせてから，2択攻撃を仕掛けていく，というカタチが基本となるだろう。しかし，しゃがみガードをくずすのがあまりにもスキが大きい技だと，つぎの攻撃につながる前に反撃されてしまう恐れがあるので，そういう技の使用は避けるように。対空技が強いキャラの場合は，対空技をオリジナルコンボでだし，そのまま連続で空中コンボにすれば結構なダメージになるだろう。

残念ながら上記のどちらもないキャラは，空中から発動させてみるのも悪くない。が，あくまでもヒットさせるのが条件。そこから必殺技をからめた連続攻撃に持ちこむのだ。

以下で，キャラ別のオリジナルコンボを解説してみた。キャラ名の横にある★マークは，多いほど攻撃力が大きいことを表わす。

リュウ ★★

安直だが，弱・昇龍拳の連発だけでもなかなかダメージが大きい。相手が画面端なら，波動拳の連発でも連続技が成立するぞ。



◀オリジナルコンボ中は何もださないと勝手に前に進んでしまうので，タイミングよく連打できるようになろう

アドン ★★★

これまた安直だが，弱・ライジングジャガーを連打。画面のどの位置でも実行でき，攻撃力も高いので，狙えるときに狙うべし。

◀体力ゲージ満タンの相手にレベル3のオリジナルコンボを当てていった場合，ゲージをイッキに半分ほど減らすぞ

春麗 ★★

空中から発動させる。相手の頭上近くからスタートし，あとはひたすら中Ⓚ連打。相手の飛び道具を読み切ったときに使うといい。

◀いつ空中で発動させるかによって，与えるダメージが変わる。ベストのタイミングを練習するのだ

ガイ ★★

レベル3なら弱・武神旋風脚2連発後，強・武神旋風脚でフィニッシュ。ちなみに『ZERO2』の武神旋風脚は横に弱くなったようだ。

◀武神旋風脚は，対空能力も『ZERO』にくらべると弱くなっているカンジ。使うときは必ず当てろ

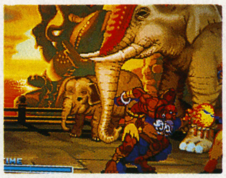
ケン ★★

レベル3の画面端限定だが，相手の起き上がりにレバー→＋中Ⓚから一瞬前へでて立ち中Ⓟキャンセル弱・昇龍拳の連発が強いぞ。

◀相手が立ちガードするようになったら，しゃがみ中Ⓚからとの2択攻撃を仕掛けていけばOK

ダルシム ★★

相手が画面端の状態でヨガファイヤー連打。それにしても，ダルシムの必殺技はどれも今一つどころか今三つぐらいじゃないの？



◀テレポートすると，相手に背を向けたまま出現するので，まったくもって使えない。トホホ

元 ★

元使いのかたには大変申しわけないが，今回は強い連続攻撃が見つからなかった。とりあえず，空中から中Ⓟを連打しよう。

◀元の必殺技は，どれもスキが大きく，連続で使えないようだ。みんなも研究してみて

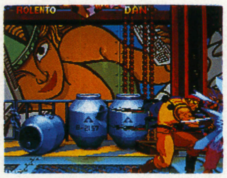
さくら ★★★

レベル3なら中・春風脚を連発すれば，みるみる相手の体力ゲージが減るぞ。さくらのオリジナルコンボは本作の中では最強クラス。

◀中・春風脚の攻撃力は申しぶんないが，実戦でキメる状況をつくるのが課題となるだろう

ロレント ★★★

ロレントも意外と強い。レベル3の画面端限定だが，パトリオット・サークル（3回入力）を2連続でキメてやろう。



◀要は，6回連続でパトリオット・サークルのコマンドを入力すれば，2連続でキマるようになるのだ

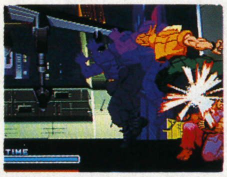
ザンギエフ ー

この場合はちょっと特殊で，スクリューパイルドライバー後，動けるようになったらすぐ使い，相手に速攻で近づく……ダメ？

◀連続技を狙うなら，ダブルラリアットを連続でたたき込めばOKだが……ダメージは少ないぞ

ナッシュ ★★

2択ができる。レベル3ならレバー→＋中Ⓚから立ち弱キック後に中サマーソルト→中サマーソルト→強サマーソルトまで入るぞ。



◀相手にガードされるようなら，しゃがみ攻撃から入ろう。画面端に近いほど有効だ

バーディー ★★

ブルホーンをタメつつ強・ブルヘッド3連発からブルホーン（ファイナル）。オリジナルコンボ中はブルホーンが速攻でタマるのだ。

◀なかなかキメることはできないが，キマると爽快。ときおり異常に攻撃力が高いことが……

ローズ ★★

レベル3で，強・ソウルスパイラルをタイミング良く3連発。その後，相手が浮いているところに強・ソウルスルーがキマる。

◀手軽に使えて，成功するとかっこいいが，実戦において使える状況はかぎられてくる？

ソドム ★★

もはや定番の連発シリーズ。ソドムは弱・ジゴクスクレイプを連発。でもコレならメイドノミヤゲのほうが……？

◀さんざんジゴクスクレイプを当てておいてから，トドメにブツメツバスターを使うのもいいかも

サガット ★★

レベル3なら，弱・タイガークラッシュを3連発してから，強・タイガーブロウを当てる。タイガーブロウ連発も悪くない。

◀相手キャラによっては，タイガークラッシュの2発目が入らない。確認してから使いわけよう

ゴウキ ★★

リュウやケンと同じ戦法でもかまわないが，やはりここはゴウキらしく，タイミング良く灼熱波動拳を連発でたたき込もう。

◀灼熱波動拳のコマンドは，前作と正反対になっているので注意。ちなみに画面端限定技だ

ベガ ★★

ダブルニープレスを連発で入れるのがよろしいかと。最後をホバーキックでキメて，レベル3ニープレスナイトメア……。

◀Ⓚボタンのゼロカウンターで，裏に回ってからキメれば，相手の精神的ダメージは倍増だ

ダン ★★

レベル3なら，断空脚からしゃがみ強パンチ→キャンセル断空脚がかなりの攻撃力を持っている。とにかく断空脚がらみが強いぞ。

◀断空脚が空中ガードできるので，めったに成功しないか？キメる状況はそう多くはないだろう

転ばぬ先の情報局。プレイの前に御一読あれ！

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 超情報局

■SNK ■アーケード版：稼動中
■ネオジオ・カートリッジ版：4月26日発売予定(32,000円)
■ネオジオCD版：6月発売予定(7,800円/限定版8,800円)

今月は『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝（以下，龍虎外伝）』の新要素「空中連続技」と「ラッシュ攻撃」について，くわしく解説するぞ。後半は恒例の超必殺技紹介だ。なお，224ページには全必殺技表が載っているぞ。 （文／八巻将之）

空中連続技と打ち上げ技について

「キャンセル」。おもに連続技や相手の動きをカタめる際に使用され，最近の対戦格闘ゲームにおいては，もはや基本と言っても過言ではないほど浸透したテクニックだ。

ところが，実際にプレイしてみればわかるのだが，『龍虎外伝』には，その「キャンセル」がない。かわりに「空中連続技」という概念が取り入れられているのだ。

「空中連続技」とは文字どおり，空中へ吹き飛んでいる相手に何らかの攻撃で追い打ちをかけられるということ。そこで重要になってくるのが右の表で紹介している「打ち上げ技」だ。

「打ち上げ技」がヒットすると相手は通常よりも大きく吹き飛ぶ。そこにラッシュ攻撃などで追い打ちをかければ大ダメージ確定というわけだ。『龍虎外伝』の世界を闘い抜くには必要不可欠のテクニックだぞ。

◀相手を空中に吹き飛ばしたら大ダメージを与えるチャンス

◀空中の相手に攻撃がヒットすれば，空中連続技の完成だ！

打ち上げ技一覧表

ロバート・ガルシア	←＋A(バックブロー) A＋B(バーニングナックル) ←＋B(三段蹴り・2発目)
リョウ・サカザキ	↘＋A(中段パンチ) しゃがみ状態から↑＋A(釣瓶打ち)
カーマン・コール	A＋B(スタンディング・バックナックル)
藤堂 香澄	→＋B(ラッシュキック) →→＋A後，←＋B(双掌槍突脚)
ロディ・バーツ	↘＋A(中段パンチ) ←＋A(オーバースウィング) →＋B(ラッシュキック・1発目)
レニィ・クレストン	↘＋B(中段パンチ) ←＋AB(オーバー・スウィング・ショート) →→＋B(チェスト・バンプ)
王 覚山	←＋B(右端脚) A＋B(当天砲)
不破 刃	C(龍尾閃) →→＋A(頭突き)

ラッシュ攻撃をキワめろ！

ラッシュ攻撃とは，レバー操作とボタンをタイミング良く押すことで使える簡易連続技のこと。『リアルバウト餓狼伝説』にあった「コンビネーション・アタック」と，ほぼ同じものと考えてまちがいない。SNKから公表されたラッシュ攻撃は右にまとめたとおりだが，これら以外の組み合わせもいくつか存在するらしい。探してみよう。

なお，右にまとめたラッシュ攻撃のコマンド表記は誌面の都合上，「＋」を省いてある。なにとぞ，ご了承を。(例：→A＝→＋A)

◀ラッシュ攻撃の中には，しゃがみガードできない技も……

ロバート・ガルシア

- ●→A，→B
- ●→A，→A，→B
- ●→A，→A，→C，→C
- ●→A，→A，→C，→B
- ●→A，→A，→C，←B（龍斬翔）
- ●→B，→B
- ●→B，↓A
- ●←B，←B，←B
- ●↘B，B，B

カーマン・コール

- ●→A，→A，→B
- ●AB，→A，→A，→B
- ●←B，B

ロディ・バーツ

- ●→A，→B
- ●→A，→A，→C
- ●→A，→A，↙B
- ●→A，→A，→B，→B
- ●↙B，B
- ●AB，←A（ABは1〜2発目間のみキャンセル可）
- ●AB，↓B（ABは1〜2発目間のみキャンセル可）

王　覚山

- ●→A，→B，→B
- ●→A，→A，→C
- ●→A，→A，→B，→B
- ●↘C，↓B
- ●AB，→A
- ●AB，→B
- ●AB，↓B

リョウ・サカザキ

- ●→A，→B
- ●→A，→A，→B
- ●→A，→A，→C，→C
- ●→A，→A，→C，→B
- ●→B，→B
- ●↘B，C，↓A（Cは1〜2発目間のみキャンセル可）

藤堂　香澄

- ●→A，→B
- ●→A，→A，→C
- ●→A，→A，→B
- ●←B，AB
- ●→→A，←B
- ●→→A，↓B

レニィ・クレストン

- ●→A，→B
- ●→A，→A，→C
- ●→A，→A，→B
- ●→A，→A，←B
- ●→B，→B
- ●→→A，→B
- ●しゃがみB，←B

不破　刃

- ●→A，→B
- ●→A，→A，→C
- ●→A，→A，→B
- ●→B，→B
- ●しゃがみ中A，↓B
- ●しゃがみ中B，A

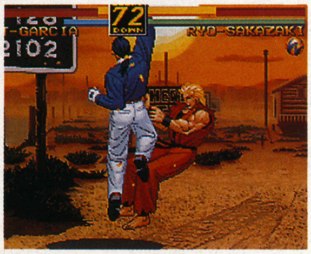
 © SNK 1996

超必殺技紹介&キャラ別ワンポイント・アドバイス

ロバート・ガルシア

超必殺技はおなじみの龍虎乱舞。あいかわらずガード不可で多少，相手がジャンプしていても吸い込んでくれるのがうれしい。必殺技では飛燕疾風脚がひそかに，しゃがみガード不可になっている。ダメージも大きいので積極的に狙っていこう。逆に使いにくくなってしまったのが飛燕龍神脚だ。ヒット後の跳ね返りがなくなったため，ガードされると必ず反撃を食らってしまうぞ。

龍虎乱舞
→←↙↓↘→ニュートラル+B



▲無数のコンビネーションをたたきこんだあとは龍牙でトドメ！

リョウ・サカザキ

リョウの超必殺技も龍虎乱舞。性能はロバートのものと同様だ。必殺技では飛燕疾風脚が，しゃがみガード不可で使いやすくなっている。ただし，リョウの飛燕疾風脚はロバートのそれよりも打点が高いため，背の低い相手にしゃがまれると空振りしてしまうことも。虎煌撃はダウン攻撃がだせるときにしか使えない必殺技。気力を消費するぶん，通常のダウン攻撃よりダメージは大きい。

龍虎乱舞
→←↙↓↘→ニュートラル+B

▲ガード不可の乱舞技。相手の起き上がりに重ねるのが有効だ

カーマン・コール

カーマンの超必殺技は，前進して相手をつかんだあとに地面へ数回たたきつけるという豪快な技。攻撃判定の出現が早く，比較的使いやすい。もちろん，ガードは不可だ。

必殺技ではクイック・アンダー・ストレートが使える。前方ダッシュからパンチ攻撃をくりだす技で，しゃがみガード不可になっている。ヘフティガー・シュトースアグリフはいわゆる当て身投げ系の必殺技だ。

アオファインナンダー フォルゲンテ・ビュルフェ
→↘↓↙←×2+C

▲つかんだ相手を地面にしつこく，たたきつける。これはたまらん！

藤堂　香澄

香澄の超必殺技は大方の予想どおり超重ね当て。この技はコマンド完成後も，そのままボタンを押しつづけることで威力が倍増する。ただし，ずっと押しつづけていると集中力が途切れるのか，後方へ倒れ込んでしまい，技が不発に終わるので注意。

藤堂流・雷咆吼は，しゃがみガード不可の気合い（？）で相手を攻撃する。攻撃後のスキは小さく，飛び道具をかき消すことも可能だ。

藤堂流・秘伝超重ね当て
←→↘↓↙←+A

▲タメなければ威力は通常必殺技程度。なんとか限界までタメろ！

ロディ・バーツ

ロディの超必殺技は上段に構えたトンファーを相手に向かってイッキに振り下ろすという，非常にシンプルなもの。モーションが大きいため相手に見切られやすいが，ガードは不可なので，相手の起き上がりなどにうまく重ねよう。

ディスィーヴ・インパクト1-2は上方へトンファーを放り投げ，相手がつられて上を向いたところを攻撃するという一風変わった技だ。

ハイパートンファー
→←→←→+C

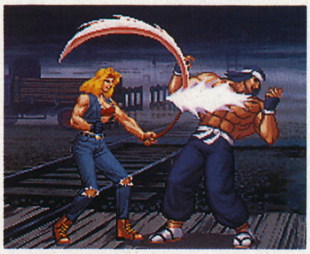
▲オーラをまとったトンファーが相手の頭上を襲う！　ガード不可だ

レニィ・クレストン

超必殺技フリック・ブレイクは，オーソドックスな乱舞技。前方ダッシュで相手に近づき，無数のムチ攻撃を食らわせる。多段技のウィップ・ラッシュは最後の1発が，しゃがみガード不可の判定になっているので知らない相手には効果大だ。

通常投げの間合いが抜群に広いのも彼女の特徴。ムチで相手を放り投げるためか，他キャラと比べてじつに倍以上の投げ間合いを誇る。

フリック・ブレイク
→←↘↓↙→+C



▲他の乱舞技同様，ガード不可のフリック・ブレイク。まさに女王様！

王　覚山

王の超必殺技もガード不可の乱舞技。前方ダッシュから両腕をグルグル回してパンチをたたきこむ。

必殺技の強襲・地雷尻君は垂直ジャンプ後，尻から地面に落下し，その衝撃で地震を起こすというユニークな技。地震は立ちガード不可でヒット時はダウン（orよろめき）を奪える。また，あまりに間合いが離れていると地震の効果が相手に及ばないということも覚えておこう。

究極奥義 乱打君
←→→+C

▲王の超必殺技がヒット！　決して踊っているわけではないぞ

不破　刃

自分の回りにオーラを発生させ，相手を攻撃するというのが不破の超必殺技，闘神翔だ。しかし，技のリーチが短く，攻撃判定の出現も遅いため，いまいち使いづらい。コマンドが簡単なのがせめてもの救いだ。

流影陣は飛び道具を跳ね返せる特殊な必殺技で，タイミングさえあえば覇王翔吼拳すら跳ね返せる。気力なしでも使用可能だが，その場合は飛び道具の相殺が限界だ。

闘神翔
↓↓+C

▲でてしまえば強いのだが……。先読み対空に使うのが精いっぱい？

※コマンド表記中の「ニュートラル」とは，レバーを中央にもどすということ

協力：㈱キョーワインターナショナル

コンピュータ・ゲームのルーツ
アーケード・ゲームの歴史を編纂する!!

Arcade Game Graffiti

第25回

1983年・Part8『シューティング・スターに願いを』

目玉がテーマ？『メガゾーン』

こうしてアーケード・ゲーム史の編纂(へんさん)をつづけていると，今さらながら，SFシューティングが，それこそ星の数ほどリリースされてきたことを再認識する。

しかし，栄光のシューティングの星をがっしりとつかんだ作品はそのごく一部でしかない。多くの作品は苦闘・奮闘しながらこの世から消え去っていった。そう，地上に到達する前に燃え尽きてしまった流れ星のように。

今回，紹介しているコナミの『メガゾーン』も，残念ながらそうした作品の仲間と言わざるを得ない。

当コーナーで何度か指摘していることだが，この時期のコナミには，ナムコの影響を著しく受けた作品が散見(さんけん)される。

『メガゾーン』もその一つで，このゲームのマップ上には，小さなドット状の「パワーアップ・エネルギー」がところどころに配置されている。これを12個集めると「メガサイン」なるアイテムが出現する。それをゲットすると，残機が強制的に1機だけ引っ張りだされて合体し，パワーアップする。

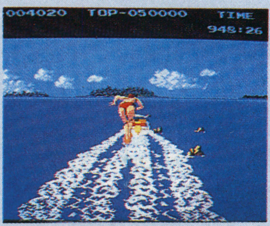
言うまでもなく，『ギャラガ』のパワーアップ・システムである。

このシステムを，これだけどうどうと流用したメーカーは，ちょっと他に思いだせない。『グラディウスIII』の「残機オプション」も

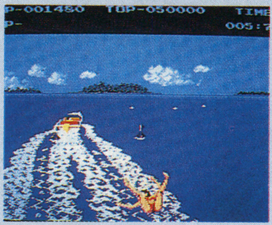
トロピカルエンジェル

■アイレム
■3D水上スキー

南の海を舞台に水上スキーのタイム・トライアル。レバーとスピード・ボタンで彼女を操作，リバース・ボタンを使うと高得点でテクニカルな背面走行を行なう。サメにぶつかると即ゲームオーバー。



▶豪快なジャンプ・シーン！ ひゃっほう！

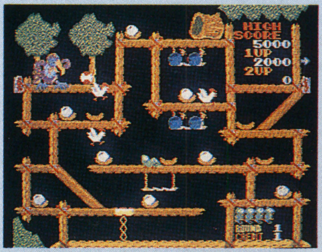


◀痛快な転倒シーン！ そそるドット絵だ

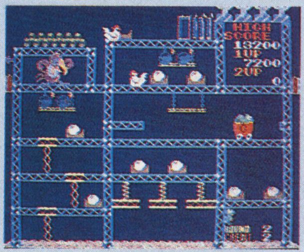
カメレオン

■ジャレコ
■舌使いアクション

カメレオンの舌で，卵，ヒヨコ，ニワトリなどをすべて退治していく。舌は攻撃のみならず，上方向の木の枝に引っかけることによって移動に使うこともできる。爆弾やトロッコなどの仕掛けも登場。



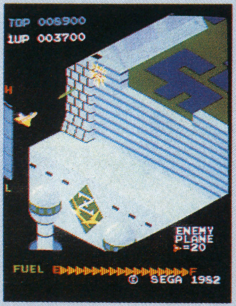
▲ゲーム画面。伸びる舌を攻撃と移動の両方に活用しよう



▲しかし，ヒヨコを敵に回すゲームってけっこう珍しいよね

スーパーザクソン

■セガ
■斜め見おろし視点SFシューティング



同社『ザクソン』の続編。今回は新たに，トンネル・ゾーンが加わり，破壊不可能な浮遊機雷なども登場。最終防衛線にはモンスター・ロボットが出現。口にくわえたファイヤー・ボールを狙え！

あのザクソンが新惑星にアタック！

▲これが新たに登場したトンネル・ゾーンだ！ 浮遊機雷をかわしながら進め！

▼座標を合わせて突破するバリア・ゾーンも健在！『ザクソン』といえばこれだよなあ

▲怪獣が口にくわえているファイヤー・ボールを狙って爆発させるのだ

近い発想と言って差しつかえないだろう。

そのほかの特徴として，「目玉」がテーマ(?)になっていることが挙げられる。タイトルの『メガゾーン』と「目」をかけているのかは知らないが，大小の目玉型砲台がメイン・ターゲットとして幾度となく現れ，さらにこれを破壊すると涙型のアイテムが現れるような仕様が組み込まれている。それだけだと言え

◀『メガゾーン』ゲーム・パンフレット。コナミにしてはサウンド面でやや精彩を欠いていた作品だった

ば，それだけなのだが。

もう1点，当時としては珍しい特徴を挙げると，コース分岐の存在が挙げられる。ただ，これが異様に目立たない。通常，ゲーム中に左右スクロールはしないのだが，ある箇所でいきなり強制的に横スクロールが入ったかと思うと，それがコース分岐だった，という印象のものなのである。当時としては，かなり先進的な仕様だったのだが，ほとんど人の目に触れられなかったのではないか，と思う。

「カン蹴り」をゲームにするいさぎよさ

失礼と思いつつ苦笑してしまう，敬意を払いながらもつい吹きだしてしまう，そんな作品の存在がまたゲーム史を彩ってくれる。

『ストリーキング』『なめんなよ』に勝るとも劣らないセンセーショナルなゲーム，『カンキックキッド』――ネーミングのゴロの悪さからして，もう愛らしさ炸裂である。

こんなゲームにも累計で700円くらいは入れて遊んだであろう自分を振り返って，ちょっと自嘲気味にため息をつき，遠い目をしてみたりする。

「缶蹴りゲームかあ……チープだったなあ」

今なら「クソゲー」の烙印を押されるであろうゲームなのはまちがいないのだが，当時はそんな言いかたはしなかった，のである。

ビデオゲームというメディアそのものが新鮮だった時代，ボクらはゲームが遊べただけで幸せだったのだ。世の中に存在したのは，「すごくおもしろいゲーム」と「けっこうおもしろいゲーム」と「普通におもしろいゲーム」，それですべて，なのである。

だから，そう，この『カンキックキッド』も，「クソゲー」などと表現してはいけない。

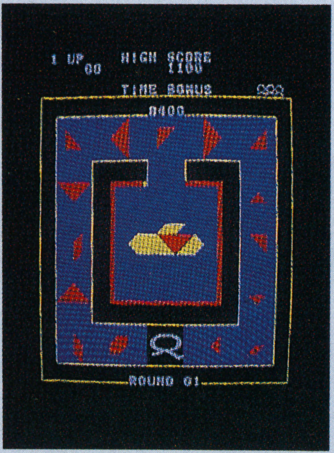
「すこぶる個性的で」「着想はユニークだが」「完成度が低くて」「リピート性にとぼしく」「あまつさえビジュアルもチトしょぼい」「アイデアを100%生かすことができなかった惜しむべきゲーム」な，だけのことである。

(Part8終わり・Part9につづく)

参考資料：
キョーワインターナショナル『THE HISTORY OF VIDEO GAMES』，A.M.P.グループ／アマチュアライン『究極ビデオゲームリスト1995』

タングラムQ

■新日本企画
■パズル



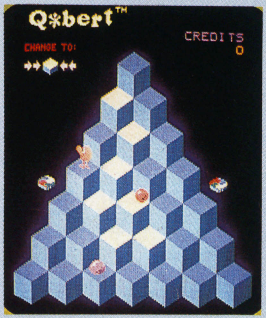
さまざまな形の紙片パーツを正しく組み合わせて，指示された形を完成させる純粋なパズル・ゲーム。各ラウンドの残り時間はボーナスに。「智力」を尽くして59のレパートリーに挑戦する。

メガゾーン

■コナミ
■縦スクロール・シューティング

戦車で，運河，森などを突破し，32種類の敵と戦う。小さな目玉状の敵を破壊すると涙型の物体が出現，取れば画面上の敵が全滅。メガサインを取得するとスペア戦車と合体。ルートの分岐も。

Qバート



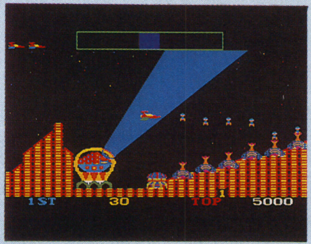
X字4方向レバーでQバートを操作し，すべての床を踏んで色を変えると面クリア。マジックボールを取ると敵が一時停止。円盤に乗ると敵の追跡を振り切れる。床の色をもどしてしまう敵も。

カンキックキッド

昔なつかしいカン蹴りをゲーム化。カンを蹴られたり，敵につかまるとミス。敵は，水鉄砲を命中させることでやっつけることができる。全部倒すとクリア。駐車場，空き地などの場面展開が。

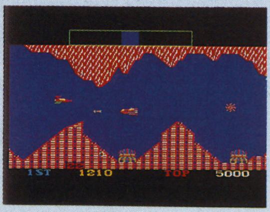
コスミックアベンジャー(1981年アフターケア)

■ユニバーサル
■横スクロール・シューティング



宇宙船「アベンジャー」を操作し，ファイアーと爆弾で敵を破壊していく。画面外からのUFOの接近はレーダーで探知可能。追撃&迎撃ミサイル，タンク，高射砲，サブマリン，機雷，基地などが登場。

▶2種類の武器を撃ちわけていこう！



◀コナミの『スクランブル』の影響が色濃い

サターン最前線

最近，お店で見かけるサターンの色が変わったように見えるのは気のせい?……ではありません。サターンが新しくなったんです。ちなみに，このNewサターン関連記事が234ページの「レスキュー」にもあるので，合わせて読んでみてね。

◆ 担当：中村京子 ◆

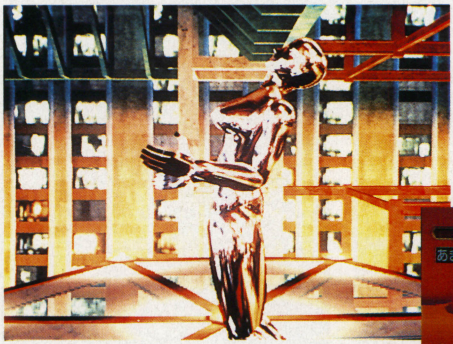
この春サターンが大変身!? 価格もまさかの20,000円に!!

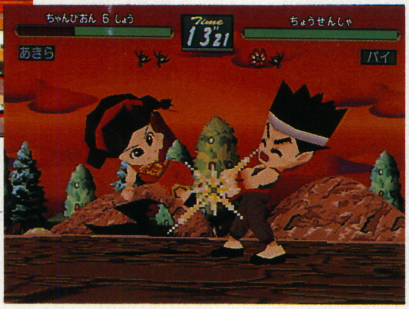
この号が発売される頃には，すでにCMがオンエア中なので知っている人も多いと思う。そして，それを見た人は驚いたのではないだろうか？　そう，セガサターンが装いも新たに，定価20,000円という超安価になって生まれ変わったのだ。右に掲載したのが，3月7日の発表会で初公開されたNewサターン。以前のシブい外見とはかなりイメージのちがう，ポップなカンジになっているよね。では，なぜこのようなリニューアルが行なわれたのか？その背景には，これまでのサターン低価格化とソフトの充実にともない，ユーザーが小・中学生や女性を中心とした，より幅広い層に広がってきたということがある。ここで，サターンをもっと多くの人に親しみやすいものにするために，今回の大英断に踏み切ったというわけ。しかも，機能は従来のサターンとまったく同じなので，心配御無用。まさに，サターンがグッと身近になったのだ。

さて，発表会でお披露目になったのはハードだけではない。右ページで紹介しているような初公開タイトルをはじめ，早くも『バーチャファイターキッズ』の移植決定が発表された。こうなると気になるのは『バーチャ3』だが，さすがにあれだけのものをサターンに落とし込むのはむずかしいというのが現実。しかし，今までセガのアーケード・タイトルがつぎつぎと移植されてきたことを考えると，はたして…？　今後のセガからの情報に期待しよう。

◀ミストグレーのボディが光るNewサターン。初回出荷分には，もれなくデモCDがついてくるぞ

また，Newサターンのカラーに合わせた周辺機器も多数展示されていた。下の写真はその中の一つだが，アーケードのコンパネとほとんど変わらない外観にビックリ。アーケード・ファン御用達（ごようたし）のアイテムになりそうだ。





◀アーケード版がST－V基板ということで『キッズ』は完全移植確実?

『バーチャファイターキッズ』移植決定！
気になる『バーチャ3』は？

超本格ジョイスティック

◀操作感覚が抜群なのだ

「バーチャスティック・プロ（仮）」

豪華賞品が当たる！

新作ソフトを買って「どんどんいただき！キャンペーン」に応募しよう

現在，サターンの新作ソフトを買うと，下記の賞品が抽選で当たるキャンペーンが実施されている。くわしい送り先などは店頭やソフトで知ることができるので，この機会にソフトをどんどん買って，役立ちグッズを手に入れよう。

シール2枚　きままにセレクトコース

◀もらってうれしい実用グッズがたくさんそろっているぞ

シール3枚　セガサターン命コース

セガサターン遠征バッグ

or

セガサターン THEイス

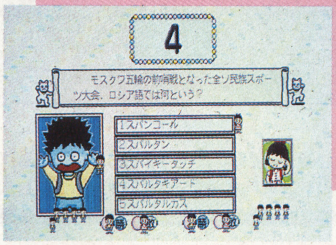
◀いつでもどこでもサターンと一緒にいたい人たちへ。持ち運びに便利な「遠征バッグ」と，王様気分になれる「THEイス」——ユニークなグッズがそろってます

あの名作タイトルが低価格で復活!「SEGA AGES」

過去のセガの名作を，サターンでプレイしたい！ そんなユーザーの声に応えて登場するのが，この「SEGA AGES」(下から読んでも「SEGA AGES」なのだ)。現在予定されているのは5タイトルで，価格が3,800～4,800円とお手頃なのも魅力だ。なお，セガはユーザーからシリーズ化希望タイトルを募集中。移植してほしいタイトルのある人は，欄外の住所へ，リクエストの手紙を書こう！

※画面写真はすべてアーケード版のもの

5月 宿題がタントアール
(クイズ宿題をわすれました!+タントアール)



◀タイトルどおりのカップリング。ネーミングがイイです

6月 スペースハリアー

◀セガの体感ゲームの元祖。ミッションスティック対応

8月 アフターバーナー

◀360度回転するゲーム画面は，当時斬新だった

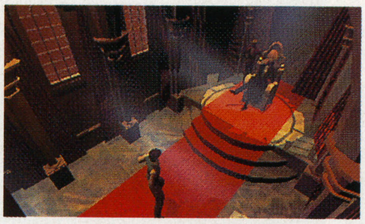
10月 アウトラン

◀BGMも好評だった，オシャレなドライブ・ゲーム

11月 廊下にイチダントアール
(クイズ廊下にたってなさい!+イチダントアール)

◀マルチターミナル6対応。多人数で遊べるようになった

月のさやけき夜，何かが起こる? 本格サイコスリラーAVG登場



▶家の中だけでなく，いろいろな場所を移動する

◀「セリフ再生機能」という親切な機能もついているぞ

「月の街」――それは，どんな願いもかなうという不老不死の都。しかし，一度そこに足を踏み入れた人間が現世にもどろうとすると，額に紋章が刻まれ，それまでの記憶がすべて消されてしまう――。そんな伝説が語り継がれるある街に，1人の記憶喪失の青年が流れ着いた。横暴な街の領主に捕まった彼は，命が惜しければ「月の街」への道を探しだすよう命じられる。というのも，彼の額には謎の紋章が……。

月の世界の紋章!?

▲記憶喪失のうえ，額に謎の紋章が刻まれていた主人公。彼は「月の街」にいたのか……?

オープニングから，何やらミステリアスな雰囲気が漂う『月花霧幻譚～TORICO』は，『夢見館』シリーズの開発スタッフが手がけた「サイコスリラーAVG」だ。小説家の竹本健治氏原案の独特の世界を，美しいCGで描きだしている。プレイヤーの視点で場面の焦点を調節できる「デフォーカス機能」というアイデアもおもしろい。発売は6月の予定。ひさびさの本格オリジナルAVGとして期待大だ。

速報！ 初代『ソニック』チームによるオリジナル・アクション・ゲームが発表されたぞ

3月27日，夏から秋にかけて発売が予定されている話題作3タイトル『NiGHTS～into dreams…』『エネミーゼロ』『サターンボンバーマン』の発表会が行なわれた。なかでも『NiGHTS』は，初代『ソニック』チームが作りだした新しいキャラが，夢の世界を自由に飛び回るアクション・ゲーム。その美しくファンタジックな世界や，これまでにない飛行感覚とアクションで，来場者の注目を集めていたのだ。

▲光の尾を引いて空を飛ぶナイツ。この残像で物を"囲む"というアクションも

※「SEGA AGES」への意見や希望は…
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 株式会社セガ・エンタープライゼス
HEプロダクトマネジメント部「SEGA AGES」リクエスト係 まで

プレイステーションJournal

ジャーナル

またまたPSがキャンペーンを開催中。今度はコントローラー2個とメモリーカードがついて24,800円だとか……39,800円の頃に購入した筆者にとって精神的ダメージは計りしれない。とはいえ，対戦用にもう1台などと考えている自分がコワイ。

◆ 担当：曳地哲司 ◆

絶対オススメ!! カプコンがはなつフル・ポリゴンAVG『バイオ ハザード』

■カプコン ■AVG
■5,800円 ■発売中

ついに発売となった，カプコン初のフル・ポリゴン・アドベンチャー『バイオ ハザード』。生き残りをかけたサバイバルと迫りくる恐怖をあますことなく盛り込んだこのゲームは，〝緊迫感〟や〝恐怖感〟を肌で体感させてくれる。そういう意味ではバーチャル・リアリティと言ってもいいのかもしれない。

舞台となる屋敷には凶暴な怪物たちが潜んでおり，つねに死の恐怖がつきまとう。プレイヤーは，あらゆる手段を駆使してこの危機を脱しなければならない。所持している銃で敵を倒してもいいし，その場から逃げることも考えられる。とくにキマリごとはなく，ただ一つ〝生き残ればいい〟のだ。そのためなら，なりふりかまわず逃げだすことすら正しい選択となる。つけ加えるなら，銃の弾薬には制限があり，探索中に入手した数しか使用できない。つまり，体力が少ないときに弾切れになってしまうこともありうるのだ。そのときには，確実に死の恐怖を味わうことになるだろう……。

そして，ゲームを象徴するもう一つの要素に，恐怖をあたえるさまざまな演出がある。たとえば，ゲーム序盤で遭遇する怪物のシーンでは，仲間をむさぼり喰うムービーでプレイヤーの恐怖心を十分に高めてから怪物が襲いかかってくる。さらに，別のシーンでは，犬の怪物が窓を突き破り，主人公を前後からはさみ打ちにするなど，ホラー映画さながらの演出が取り入れられている。場面ごとの視点設定も絶妙で，廊下を進んでいると突然，視界の外から怪物が現れるといった状況が幾度もある。そのたびに，プレイヤーは心臓がとびだすような恐怖を体験をするのだ。

『バイオ ハザード』は，システム，演出ともに秀逸で，グラフィックについても新世代マシンに恥じない素晴らしいデキとなっている。また，2人の主人公のうちどちらを選択するかによって展開が変わるため，くり返し遊べるという点も高く評価できる。さらに，肝心のストーリーも……これについてはあまり触れないが，ひとつだけ言えるのは，このソフトが「買い！」であるということ。なにしろ筆者自身，仕事だということを忘れてハマってしまったくらいなのだから。

殺られる前に殺れ!!

▲倒すか，倒されるか，まさにサバイバル。弾がないときには，危険度の高い接近戦もやむをえない

▲接近戦を行なうときは，つねに間合いに注意しよう。でないと攻撃が当たった場合ですら……

▲相手の手痛い反撃が待っている。こうならないためにも，計画性のある銃の使用を心がけるべし

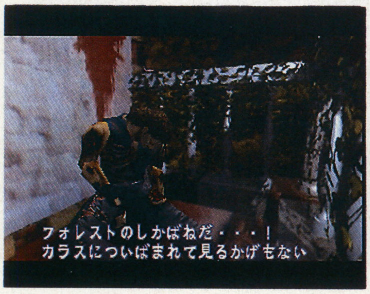
力だけじゃない！ 頭もフル回転だ!!

▲女神像のツボの中にアイテムを発見！ どうにかして取りたいのだが，方法は……？

▲むむ，近くにある台が使えそうだ。まず，台を女神像の近くまで動かしてみよう

▲その台を利用すればアイテムはもらったも同然♥ いやあ，オレ様の頭の良さにはつくづく感心しちゃうぜっ（ニヤリ）

▲まさに心臓が止まる瞬間。いきなり窓を突き破って襲ってきたり，倒したはずの怪物が足に噛みついてきたりと，ホラー映画顔負けの恐怖が体感できるゾ



◀▶鍵が必要な部屋。もたもたしていると，この仲間のように屍をさらすことにもなりかねない

© CAPCOM

山中教授のPS版『ギャラクシアン³』講座

■ナムコ　■3Dシューティング
■5,800円　■4月26日発売予定

ごく一部の店舗でしかプレイできなかったアーケード・ゲーム『ギャラクシアン³ シアター6～プロジェクト ドラグーン』が，プレイステーションに移植される。同シリーズを心底愛する私，山中直樹が，その内容をレポートしよう。

このゲームのウリは，自機の操縦が自動的に行なわれるため，複雑な操作は必要なく，手軽にプレイできること。つまり，プレイヤーは敵機にカーソルを合わせてビームを発射するだけでいいのだ。ビームの弾数制限はないし，撃ってはいけないマトもないので，ひたすら撃って壊してストレスを発散させることができるぞ。

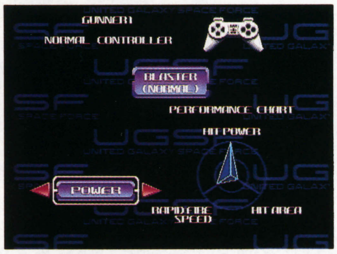
また，別売りのマルチタップを本体につなげれば4人同時プレイが可能で（アーケード版は6人まで），さらに新シナリオ『ザ・ライジング・オブ・ガーブ』も同時収録。これ1本で，さまざまなプレイが楽しめるのだ。

充実したオプション

PS版『ギャラクシアン³』のスゴさは，ゲーム本編だけではない。プラス・アルファであるオプション機能も充実しているのだ。

難易度の変更はもちろんのこと，ビームの能力（破壊力，連射速度，攻撃範囲のバランス）を設定したり，照準の移動速度を自分の好みに合わせて決めることもできる。ネジコンやマウスなどの各種アナログ・コントローラにも対応しているのはポイント高し。

さらに，ワイドテレビ用の横長画面も用意されているし，コンピュータとの対戦（ある意味では協力）プレイもできる。別売りのメモリーカードがあれば，プレイ内容の記録やリプレイも可能だ。このほかにも，同シリーズのファンが泣いて喜ぶような（本当）オマケがたくさん用意されているぞ。



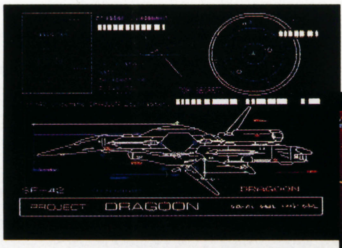
◀ビームの能力も選べる。連射機能つきコントローラさえあればパワー重視がオススメ

▲コンピュータをパートナーにすれば，作戦の成功率も上がるぞ。ここで，相手より多くの点数を獲得すれば，より強いパートナーが選べるのだ

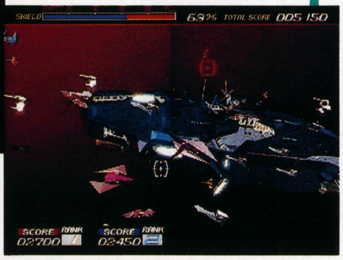
これ1本で二つのスペース・ウォーズが体験できる

シークレットコード M8774E プロジェクト ドラグーン

重戦闘機ドラグーンに乗り込み，エリダヌス座イプシロン星域で生体兵器UIMS（ウイムズ）(Unknown Intellectual Mechanized Species）が形成している惑星破壊兵器「キャノン・シード」を破壊するのが目的。ゲーム内容については，映像の両端がカットされていることをのぞけばアーケード版と同じだ。「こちらのビームで相殺（破壊）できる弾はダメージが大きい」ことに注意しながら戦おう。



◀オープニングは，ワンダーエッグなどにある28人用の説明ビデオをアレンジしたもの

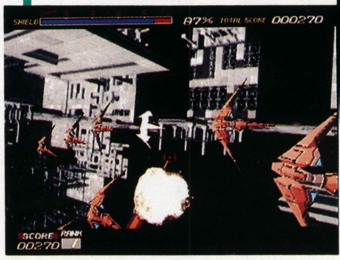


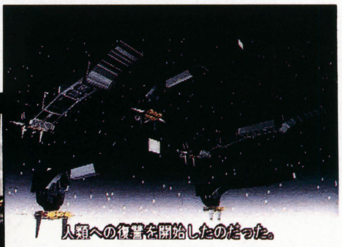
▶ゲームの中盤で敵艦隊群に突入。背後にひかえる空母ドルドヴァを撃沈したスキに，敵惑星へと降下するのだ

シークレットコード M8805F ザ・ライジング・オブ・ガーブ

『プロジェクト ドラグーン』から数年後，人類への復讐を開始したUIMS－δ（デルタ）（UIMSとは異なる進化形態をたどった生体兵器）と，その移動要塞GOURB（ガーブ）(Gravitational Orbital Uncommon Radiation Breeder)を壊滅すべく，よりパワーアップした重戦闘機ドラグーンRで惑星コーネウスへと向かう。難易度は『～ドラグーン』よりやや高め。

▶『～ガーブ』は，プレイステーション版でしかプレイできないオリジナル・シナリオだ



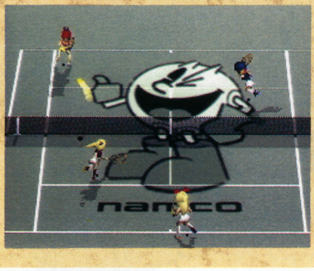


◀前衛基地ブロックメイズ。遠方でウロウロしている敵が多いため，照準合わせの技量が大きく問われるぞ

ナムコの新作2本も紹介

ナムコがプレイステーション用のスポーツ・ゲーム2作（テニス，野球）を発売する。ポリゴンによるキャラクターやネジコンの対応など，PSのことを考えた機能が盛りだくさん。他機種のスポーツ・ゲームに負けないような内容を期待しよう。どちらも年内発売予定だ。

PS版テニス（仮）



◀キャラはすべてポリゴンで描写。マルチタップによる4人同時プレイも可能だ

ワールドスタジアムEX

◀実名選手が登場。ネジコンを使えば，スイングや送球の速度をコントロールできるぞ

© NAMCO ※画面は開発中のものです

祝・別冊発売

とことん ぷよぷよ通 2

■対応機種
・アーケード
・メガドライブ
・ゲームギア
・セガサターン
・PC-9821&DOS/V
・スーパーファミコン
・SFCリミックス版
・PCエンジン
・プレイステーション
（夏ごろ発売予定）

それでもやっぱり「とこぷー通」です。しつこいくらいに予告をつづけていた「オール・アバウト・ぷよぷよ通」，なんと好評発売中なんですよ。くわしいことは右ページにて。今月は『ぷよ通』の移植ニュースや，マスターズ大会の速報をおとどけしよう。　（講師：大出綾太）

プレイステーションへ移植決定！『なぞぷよ』の新作もあるぞ

「ぷよ」関連の新作が2タイトル発表されたので，さっそく紹介しよう。

まずは『ぷよぷよ通』。いよいよプレイステーションへの移植が決定したぞ！　発売は夏ごろの予定だけれど，内容はほとんど固まっていない状態だそうだ。そんなわけなので，とりあえず予定仕様を紹介しておこう。

基本となるのはスーファミ版『す～ぷよ通リミックス』。つまり，ひとぷよが練習・ノーマル・通の3モードにわかれていて，さらに練習には，はじめて・なれた・そつぎょうの3コースがある。そのうえとこぷよが遊べて，おてほんを見ることもできるわけだ。

▶サターン版の画面。スキュラたちが登場するかは今のところ不明

演出面はサターン版に近いカンジ。漫才デモは音声＋文字で展開するし，サウンドテスト部分にビデオ映像が収録されるからだ。ここでは，PS版のテレビCMと，マスターズ大会のもようが入る予定。ちなみにBGMはアーケード版のものが使用されそうだぞ。

もう一つの新作は，ひさしぶりに登場の『なぞぷよ』だ。対応機種はスーパーファミコンで，正式タイトルは『す～ぱ～なぞぷよ通～ルルーの鉄腕繁盛記』。夏ごろ発売の予定で，内容は未定だ。容量が16メガと，前作『ルルーのルー』の1.5倍になっているのが気になるけれど，とにかく，正確な情報は次号以降でお伝えしよう。

ゲーム情報じゃないけど，告知をもう一つ。

◀これは前作『ルルーのルー』。「連鎖への道」も再登場か？

コンパイル提供のラジオ番組「の一みそコネコネラジオコンパイル」のネット局が増えたぞ。4月からSTVラジオ（日・23時～），東北放送（金・23時～），新潟放送（土・24時30分～），茨城放送（土・23時30分～），栃木放送（金・24時～），ラジオ日本（土・24時30分～），中部日本放送（土・24時30分～），AM神戸（金・22時30分～），中国放送（土・24時30分～），九州朝日放送（土・24時～）の10局になったのだ。聴くべし！

第2回マスターズ大会 緊急結果速報!!

3月24日に幕張メッセで開催されたマスターズ大会の速報をお届けするぞ。朝10時から一般，レディース，ジュニア，ナイスミドルの各大会予選が行なわれるなか，ステージでは昇段戦，セガAM大会決勝につづいてマスコミ大会がスタート。参加した大出&山中は予選をシードされて8人の本選から出場したけれど，山中はあっさりと1回戦負け。大出はそのまま勝ちあがり，めでたく優勝したのでした。つぶしメインの戦法をとったのが良かったようです。声援をくれたみなさん（とくに授賞式でコールをくれたみなさま）ありがとうございました。え，マスターズ本戦の結果ですか？　それは来月の総力レポートでお伝えしましょう。

白熱!! 熱狂!!

発売されました。やっと。
「みんなでぷよぷよ」

1年以上のあいだ，本当にお待たせしました。「オール・アバウト・ぷよぷよ通」が3月28日に発売されました。定価は1,300円。前の本から20円上がっちゃったけど，50ページくらい増えているので，カンベンしてね。

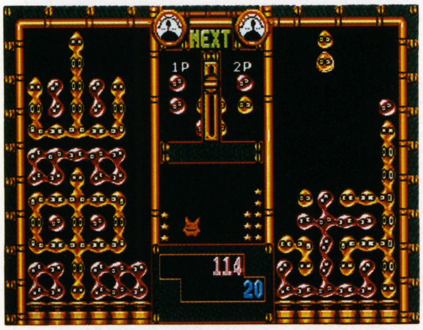
一難去ってまた一難という制作状況だったけれど，先月の告知どおりマスターズ大会の会場で先行販売もできたし（これを書いているのはマスターズ前なので，本当に販売されたかどうかは神のみぞ知る），桜が咲くころという約束も守れたし，終わり良ければすべて良しってとこでしょうか。

もう読んでくれた人は，ぜひ感想を聞かせてください。80%個人誌になったので，反響が非常に気になってます。

まだの人はすぐに買うように。命をケズって作った（それほど誇張してないところがコワイ）本なので，よろしくお願いしますねぇ。

そうそう，あやまらないといけないことがあるんだった。あれだけ募集していた読者投稿コーナーが，ページの都合上カットされてしまったこと。それから，楽譜のページがなくなってしまったこと。まとめてごめんなさいです。両方とも，締め切り直前まで載せる予定だったんだけれど，時間切れ&ページ切れで実現できませんでした。待っていた人には，本当に申し訳ないです。

ただ。このままでは終わりません。まだ秘密だけれど，投稿してくれたハガキも，楽譜も，なんらかのカタチでお目にかけるつもりなんて，今後の発表を待ってほしいです。



▲本の制作中に，山中直樹が遊びで撮影した写真。遊んでないで，仕事を手伝ってほしかった……

「オール・アバウト・ぷよぷよ通」

絶賛発売中!!

「オール・アバウト・ぷよぷよ通」現在の完成度（3月20日付）
100% COMPLETE

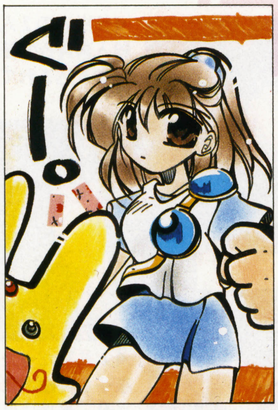
「A.A.ぷよ通」発売記念
待望・イラスト特集

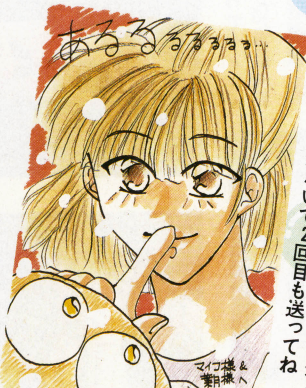
別冊発売記念ということで，やっとのことでイラスト特集が開催できました（半ページだけど）。反響が大きければ第2回があるかもしれないので，バンバン送ってくださいな。「住所がわからなくて困った」という人が多かったようなので，欄外に書いてます。なお今月は新人さん優遇月間です。

▲【兵庫県西宮市・すずめバカボンズ】インキュバスとシェゾの2大美男子（?）。お初ですね

▲【北海道空知郡・雷光戦士】あいかわらず色エンピツの使いかたがうまい。独学ですか?

▼【三重県鈴鹿市・葵沙久羅】お初ありがとう。セロハンはノリのせいで丸まってました


▲【北海道苫小牧市・かつお風味。】こちらもお初で。アルルではなくカーくんが主役


▲【神奈川県横浜市・紅樹 悛】あて先を書いたんで，泣かないで2回目も送ってね

▲【岐阜市・極堂】近所のお子さまを見て描きたくなったそうです。やんちゃそうでグッド

▲【千葉県柏市・鈴木有人】こちらのパノは利発そうなご子息。世界名作劇場にでてきそうだ

※投稿のあて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「とことんぷよぷよ通」係

『かまいたちの夜』が舞台演劇になった

月の氷柱(つらら) もうひとつのかまいたちの夜

観劇記

2月29日～3月10日，新宿・シアターアプルにて『かまいたちの夜』の舞台演劇が上演された。千秋楽に観賞してきたので，そのレポートをお送りしよう。(文／大出綾太)

上演された舞台のタイトルは「月の氷柱～もうひとつのかまいたちの夜～」。まずはあらすじを紹介しておこう。

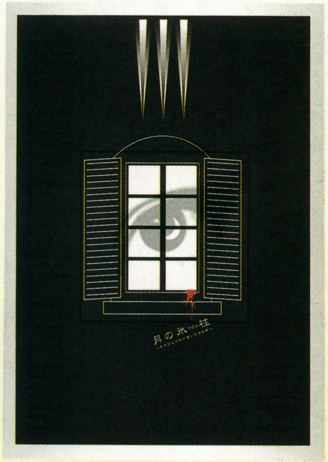
パソコン通信で知りあったメンバーが，小林夫妻のペンション「月の氷柱」で殺人推理ゲームを行なうことになった。参加者は本名も素性も明かさず，ゲームの仕掛人も秘密(じつは真理と透)。夕食時にゲームがはじまるが，そこには参加者の本物の死体が……。アリバイを調べるうち，13年前にペンションで事故死した宿泊客が今日子の婚約者だったこと，事故は故意に起こされたもので，その子どもが復讐を狙っていることが判明する。だが殺人犯は，銀行から金を強奪してきた美樹本と可奈子だった。宿泊客を全員殺して逃げようとしたのだ。が，2人は互いに裏切り殺しあい，結局，真理，透，小林夫妻の4人だけが生き残る。しかし，復讐劇はそれからはじまるのだった……。

基本設定はゲームと同じ(可奈子と亜希の設定は逆)だが，シナリオや細部設定はオリジナル。『かまいたち』の舞台化ではなく，設定を借りた演劇というスタンスだ。ただ，黒猫のジェニーが飼われていたり(姿は見せないが)，香山のカラオケが登場したり，要所でゲームのBGMが流れたりと，ゲームのエッセンスがいくつか取り込まれていた。観客の半数以上がゲームファンと見受けられたが，このファン・サービスは成功だったようだ。

結末部分では，これで解決かと思わせておいて，さらなる真相を語るということが数回くり返された。いかにもサウンドノベル的な演出だが，最後まで気が抜けず，密度の濃い幕引きになっていたのだ。

役者に関しては，とくに香山役の野添義弘氏の熱演がすごかった。シリアスではない前半部分では，共演者も笑ってしまうほどアドリブを連発し，ギャグに関してはまさに一人舞台。本筋とお笑いが同時に楽しめたという点も，平行する何本もの物語を楽しむサウンドノベルらしいと言えるかもしれない。

ゲームとはちがう物語だけれど，根底はサウンドノベルの雰囲気を持った演劇──そんな印象を受けた舞台だった。『かまいたち』ファン，演劇ファンでなくても十分に楽しめる内容だったことはまちがいない。気は早いが，再演または次回作の上演を期待している。これだけで終わらせるには，あまりにもったいない，これが素直な感想だ。



◀会場で売られていたパンフレットの表紙。けいこ場でのスナップがふんだんに掲載されている

STAFF & CAST ▼

●スタッフ
原作……我孫子武丸
作……吉村ゆう
演出……山崎大輔
(劇団S・E・T)

●キャスト
進藤真理……田中広子
村上　透……中上雅已
小林二郎……螢雪次朗
小林今日子……可愛かずみ
渡瀬可奈子……仁藤優子
美樹本洋介……緒原雅人
香山誠一……野添義弘
香山春子……住吉理栄
篠崎みどり……北辻志保
久保田俊夫……野田行哉
河村亜希……関口　愛
北野啓子……岩下　愛
謎の参加者……渡部　司

▶ゲームのことは小林夫妻も周知ずみ。はじめはおもしろがっていたが

▶事故にあってペンションに駆け込んだ香山夫妻

昔の事故の

復讐が……

▲みどりを殺されて逆上した俊夫が，疑惑の大きい香山を襲うが，反対に殺されてしまう

◀仕掛人の2人も，殺人事件&復讐劇に巻き込まれていく

◀▲共犯だった可奈子も美樹本に殺され，最後には真理，透も拳銃を構える。そして，生き残るのはわずかに……

俺コレ 大増ページだ スペシャル

スーパーライト メンソール

SUPER Light Menthole

俺：ベニー松山

マジック：ザ・ギャザリング「日本語版」がついに登場！

やあ，俺だ俺だ，ベニ松だ。

先月は休んですまなかった。本当は今月もお休みして（ゲーム制作で缶づめ状態なのだ。この原稿はわずかな間隙（かんげき）をついて書いている）次号に備える予定だったのだが，そういうワケにはいかない事情ができてしまった。

そう，M：tG日本語版が入手できてしまったのだ。それも今月号の俺コレに十分間に合う時期にである。こうなった以上，もはやお休みなどと戯言（ざれごと）を抜かしている場合ではない。一刻も早く，読者諸兄（しょけい）にお伝えせねば。ありがとうホビージャパン，ありがとう！

▲「日本語版」が読めるか？　箱入りがスターターで1,359円，ブースターパックは一袋456円（ともに税抜き価格）。英語版よりちょい高め

日本語ルールブックもついているスターターは絶対1個は買いだ！

今回日本語版が発売されるのは「第4版」と呼ばれるシリーズ。じゃあ第1から第3版は？と言うとこれはもう絶版になってしまったバージョン。まあ，第4というのは要はバランスを考えて改訂された最新バージョンだと思えば良し。

基本的に，日本語版は英語で書かれていたカードのテキスト部分が忠実に翻訳されている。遊びかたさえわかっていればそんなにむずかしい英語ではなかったけれど，それでも複雑な能力を持つカードなどは小さな文字で英文がびっしり印刷されていたりして，見たことのないカードを相手に使われたりすると，その文面を翻訳するためにゲームが中断することもしばしばあった。日本語になればもうそんな心配はないし，英語を習っていない小学生だって問題なく遊べる。

とりわけスターターデッキと呼ばれる60枚土地カード入りのほうには，小さいながらもちゃんと翻訳されたルールブックがついてくる。すでに英語で遊んでいて，今さら日本語版はいらないという人も，改めてルールを熟読してみると，新たな発見があるかもしれないぜ。

コレが原寸大「日本語版」だ!!

▲英語のカード名は「Reverse Damage」。カード固有の能力が少々わかりづらいタイプの呪文だったが，日本語に訳されて，意味を取り違える心配がなくなった。日本語版は初期生産分のみ限定版を表わす黒縁になる。ベーマガから切り取ってコモンに張るんじゃねーぞ（笑）

ニコチン・タールの部屋

かく言うこの俺も，もはやアトもどりができないほど英語版を買いまくってしまった男だ。すでに熟知したカードの意味（ウソ。いまだに意味を取りちがえてたりする）を確認するため，わざわざ日本語版をそろえようという欲求は起きない。だが，これからM：tGをはじめようとする向きには，日本語版があるというのは大変に恵まれた状況である。第4版でルールをマスターしておけば，英語版のエキスパンションを混ぜても，たいした問題もなく楽しめるだろう。

日本語版にあえて苦言を呈するなら，やはりちょっと訳しすぎではないかという一言に尽きる。カードの名前が徹底的に日本語化されているのだが，まるで昔の洋画タイトルのようで，ここは絶対英語のままのほうがカッコイイというものまで翻訳されてしまっている。発売元の方針なのかもしれないが，やりすぎだと俺は思うのだ。

ただ，ルールとは関係のないフレイバーテキストがちゃんと訳されているのはうれしい。この手の英語って，むずかしいのよね。

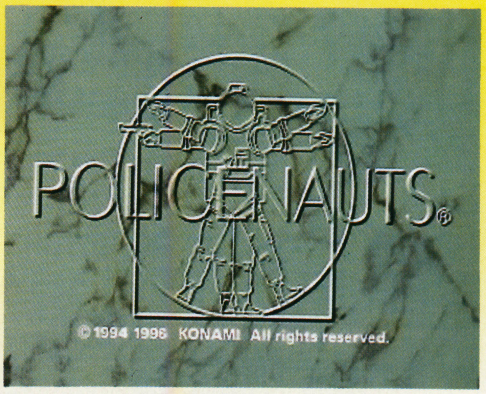
▲英語名「Keldon Warlord」。名前はともかくとして，能力が翻訳されているのがうれしいカード。つまり，仲間が多いほど強くなるワケだ

▼英語名「Channel」。じつはこれ，英語版のトーナメント・ルールでは禁止カードなのだが，入ってるってことは日本語版では使っていいの？

GI 選ばせていただきます。

第9回：ポリスノーツ

鑑定師：板場利光



■プレイステーション　■コナミ　■発売中
■AVG　■6,800円

コナミが提案する新しい娯楽媒体 インタラクティブ・シネマ

ひとくちにアドベンチャー・ゲームと言っても，その種類はさまざまだ。かつて，パソコンで好評を博した『ZORK I』や『サラダの国のトマト姫』など，キーボードから命令を直接入力していくコマンド入力型。メニューに用意された命令をプレイヤーが使いわけるコマンド選択型。最近はやりの，ポリゴンを駆使した3D型。広い意味で言えば，サウンドノベルと呼ばれるゲームも含まれるだろう。

しかし，つきつめて考えると，以下の二つのどちらかに分類される。謎解きを重視するか，それともストーリーを重視するかだ。

この手の話題をはじめると，かならずでてくる意見に「ストーリーを楽しみたいなら，映画や小説を見ればいい」というのがある。たしかに，コンピュータ・ゲームはまだ若いメディアであり，昔から娯楽媒体として多くの人々を楽しませてきた映画などと比較すると，シナリオの緻密(ちみつ)さや演出手法の巧みさにおいて遅れを見せているのは否定できない。

ただ，コンピュータ・ゲームには，ほかのメディアにはない武器がある。それは「インタラクティブ性」だ。映画や小説は，物語の進行が制作者側によって一方的に行なわれる。それに対してコンピュータ・ゲームは，プレイヤーがコマンドを入れる（行動する）ことで，自分の意志を反映させることができる。ただスクリーンや文字をながめているよりも，

◀話の要所では、音声と動画を駆使したビジュアル・シーンが

感情移入度がはるかに高くなるわけだ。この武器を最大限に生かしつつ，ほかのメディアに負けないほどの水準を持つシナリオと演出を組み込めれば，AVGは「ストーリーを楽しむための媒体」として十分，通用すると思う。そのいい例が『ポリスノーツ』だ。

なによりも驚かされるのが，世界設定の緻密さだ。シナリオのテーマである「人類が宇宙で生活するようになった時代の，社会や人々の姿はどのようなものか」を描きだすべく，そのころの気象状況，社会問題，テクノロジー，政治&経済の様子，風俗などを，現在の状況をふまえつつ設定している。その細かさたるやハンパではなく，設定集として『プライベートコレクション』なるソフトが本編とは別に発売されているほど。しかも，これらの設定が登場人物のセリフの中にちりばめられており，ふつうにプレイするだけで無理なくプレイヤーの頭に入っていく。このあたりは，さすがと言うほかはない。

インタラクティブ性を高めるのに一役買っているのが，ストーリーの途中に用意されて

▼ミニゲームの一つ，爆弾解体。以前に発売されたパソコン版よりも難易度は高めになっている

いるミニゲーム。失敗すれば即ゲーム・オーバーとなる状況下で，主人公をリアルタイムで操作する緊張感は，そのまま感情移入度へと変換される。その効果は絶大だ。

演出面もいいデキ。コマンド入力モードとビジュアル・シーンの配分，この二つを切り替えるタイミングがじつにうまいのだ（個人的には，ゲーム中盤でビジュアル・シーンを多用しすぎているように感じたが）。声優も実力派ぞろいで，登場人物のイメージをくずしていないのがうれしい。古川もとあき氏をはじめとする矩形派倶楽部のメンバーが作曲したBGMも，いい味をだしている。

世界設定，シナリオ，ミニゲーム，そして演出……すべての要素が高水準，しかもそれらが絶妙にからみあい，極上のエンターテインメント作品となっている。このゲームをプレイすれば，ストーリー重視型AVGのおもしろさと可能性を再認識できるはずだ。

かつてチュンソフトは，話の途中に用意された選択肢を読み手が選択することでストーリー展開を変えられる「ゲームブック」の手法を取り入れた作品を制作，それらはのちにサウンドノベルという新ジャンルとして認知された。それと同じようにコナミにも，『ポリスノーツ』の流れをくむ新作を早期に発売し，制作スタッフが提唱している「インタラクティブ・シネマ」を一ジャンルとして確立させてほしいものだ。

▶コマンド入力は選択型。人や物にカーソルを合わせてクリックすれば命令が表示される

▲シューティング・モードはマウスを使ったほうがラク。ソフトと同時購入することをすすめる

これ１冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
96年4月に発売される全208本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

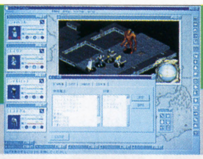
CONTENTS

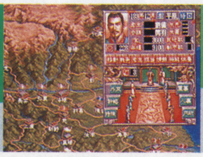
4 Windows95(8作)
5 Windows3.1(17作)
6 ハイブリッド:Windows&Macintosh(17作)
9 PC-9801&9821(5作)
10 FM TOWNS&マーティー(2作)
10 X68000(0作)
11 Macintosh&ピピンアットマーク(12作)
13 DOS/Vパソコン(17作)
14 セガサターン(20作)
19 プレイステーション(25作)
23 バーチャルボーイ(0作)
24 3DO(3作)
25 PC-FX(2作)
26 スーパーファミコン(14作)
28 ゲームボーイ(1作)
29 PCエンジン(0作)
29 メガドライブ&スーパー32X(0作)
29 ゲームギア(1作)
29 プレイディア(0作)
29 レーザーアクティブ(0作)
30 アーケードゲーム(17作)
33 ネオジオ&ネオジオCD(1作)
34 ゲーム・ミュージック&ビデオ(46作)

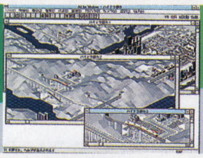
5
1996

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT 20

上位3本が先月とまったく同じ顔ぶれになった今月のランキング。さらにベスト10中9本がそのまま残っている。そんな停滞気味のなか，気を吐いたのがガイナックスの『エヴァンゲリオンコレクターズディスク』。同名アニメを題材とした素材集だが，原作の好調を受けてパソコン・ソフトにも人気が集中，売り切れ店が続出したという。20位には，新しい形態のマンガを提案している『コミックオン』も登場。

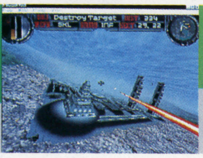
1 ルナティックドーン　開かれた前途
前1位 3回

●アートディンク　●8,800円
●RPG　●Win

2 三國志Ⅴ
前2位 3回

●光栄　●14,800円
●SLG　●PC-98

3 A.Ⅳ.for Windows 10th Anniversary
前3位 2回

●アートディンク　●8,800円
●SLG　●Win

4 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスク Vol.1
初登場

●ガイナックス　●6,800円
●CG集　●ハイブリッド

5 マイクロソフト　フューリーキューブ
↑前7位 3回

●マイクロソフト　●5,800円
●3Dシューティング　●Win95

6 ウイニングポスト2Plus
前4位 3回

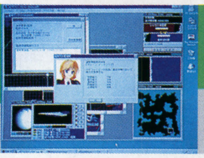
●光栄　●12,800円
●競馬SLG　●PC-98

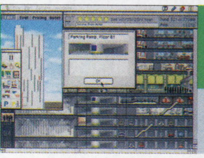
7 大戦略 for Windows
前6位 6回

●システムソフト　●9,800円
●SLG　●Win

8 竜機伝承
前8位 2回

●ケイエスエス　●11,400円
●RPG　●PC-98

9 メビウスリンク2
前5位 3回

●エクシング　●6,800円
●SLG　●Win95

10 タワー
前10位 10回

●オープンブック　●9,800円
●SLG　●Win,Mac

順位	タイトル	データ	前回
11	信長の野望・天翔記	●光栄　●①12,800円②12,800円／15,200円（CD付）③14,800円 ●SLG　●①Win,Mac,DOS/V ②PC-98③TOWNS	↑前14位 14回
12	R2～遺跡への道	●TGL　●9,800円 ●RPG　●Win95	↑前16位 3回
13	シムシティ2000 for Windows 日本語版	●イマジニア　●9,800円 ●SLG　●Win	前11位 10回
14	魔法少女プリティサミー後編	●AICスピリッツ　●10,800円 ●AVG　●PC-98	初登場
15	Revivalザナドゥ2リミックス	●日本ファルコム　●8,700円 ●ARPG　●PC-98	↑前20位 3回
16	ぷよぷよ for Windows	●ボーステック　●7,800円 ●アクションパズル　●Win	前13位 7回
17	3×3EYES～三只眼變成	●日本クリエイト　●8,800円 ●AVG　●Win	初登場
18	シムタウン	●イマジニア　●9,800円 ●SLG　●Win,Mac	↑再登場 4回
19	チューンド・ハート	●システムソフト　●10,800円 ●SLG　●PC-98	初登場
20	コミックオンVOLUME1	●東芝EMI　●3,800円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	初登場

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

宮城県 デンコードーCompCity仙台東口店☎022-291-4744 山形県 コンピュータPRO山形☎0236-25-9801 ●コンピュータPROシステム☎0236-54-1531 福島県 いわきマイコンショップ☎0246-23-0513 新潟県 PICゲーム館☎025-243-5135 群馬県 ソフトショップ・ラム☎0272-53-7594 長野県 マイコンランド長野店☎0262-63-0015 栃木県 ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755 ●ソフトプラザ遊基竹林店☎0286-43-6686 埼玉県 ビットマップ☎0492-83-0455 東京都 T.ZONE・CSK新宿店☎03-3342-1901 ●LAOXザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 相沢時計店☎045-641-4337 ●OAシステムプラザ横浜西口店☎045-314-6337 岐阜県 オガワムセン☎0584-78-7687 愛知県 コムライン刈谷店☎0566-21-8073 三重県 フレックス四日市☎0593-53-7503 京都府 上新電機J&P京都寺町店☎075-341-4441 ●ピコ☎075-365-3000 福井県 マルツOAプラザ☎0776-27-3728 兵庫県 星電社☎078-843-8261 島根県 益田パソコンランド☎08562-2-0396 大分県 パルテック・アルファテック大分店☎0975-38-2666 ●トキハ☎0975-38-1111 鹿児島県 馬場電機☎099-252-6917 ●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3591

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ツクモパソコン本店☎03-3253-5599●上新電機ディスクピアみたか店☎0422-31-6251 神奈川県 ファミコンSHOPカスタムたまプラーザ店☎045-904-2225 千葉県 ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833●ラオックス八千代台店TEL0474-85-2261●ファミコンSHOPカスタム青葉台店☎045-984-0138

ソフトベンダー

TAKERU今月の売れ筋ソフト

HOT 20

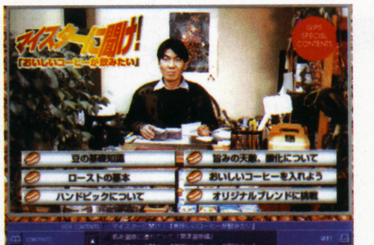
●ソフトベンダーTAKERUとは？—いわばパソコン・ソフトの自動販売機。パッケージ版と同じ内容のソフトや，オリジナル・ソフトが購入できる。箱などが簡略されているぶん店頭ソフトよりも価格が安い。通信を利用したオンライン・ショッピングも可能で，CD-ROMソフトやゲーム関連グッズなどが購入できる。 ソフトベンダーTAKERUに関する問い合わせ先 TAKERU事務局 ☎052-824-2493

	タイトル	メーカー	税込価格	ジャンル	機種	前号順位
1	メビウスリンク2 for Windows95	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win95	前1位
2	クイックセーバープラス2	ガヂェット	4,800円	ツール	PC-98	初登場
3	大戦略Ⅳ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	↑前4位
4	メビウスリンク	I.MAGIC	6,800円	SLG	Win3.1／Win95	前3位
5	電脳倶楽部94号	満開製作所	1,600円	ディスクマガジン	X68K	初登場
6	DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグＥＸ	GUP²	6,980円	AVG	Win3.1／95	前2位
7	ルナティックドーン	アートディンク	3,800円	RPG	PC-98	前5位
8	栄冠は君に3	アートディンク	3,800円	SLG	PC-98	↑前10位
9	Ko-Windowアプリケーション集9	フリーウェア	1,200円	ディスクマガジン	X68K	初登場
10	殺しのドレス3	フェアリーテール	2,700円	AVG	PC-98	前8位
11	メッセンジャーフロムダークナイト	TOP CAT	6,800円	AVG	PC-98	前6位
12	電脳倶楽部別冊拾弐号	満開製作所	2,000円	ディスクマガジン	X68K	初登場
13	大戦略Ⅳ追加データ集	システムソフト	1,800円	データ集	PC-98	前13位
14	轟Ⅱ	ウルフ・チーム	3,200円	SLG	PC-98	初登場
15	マスターオブモンスターズⅡ	システムソフト	2,500円	SLG	PC-98	前14位
16	初恋物語	GAMEテクノポリス	3,000円	SLG	PC-98	前16位
17	アイルトン・セナ オフィシャルカレンダー1996	RCI	6,800円	壁紙	ハイブリッド	前9位
18	銀河英雄伝説Ⅲ	ボーステック	2,800円	SLG	PC-98	↑再登場
19	斬Ⅲ～天運我にあり	ウルフ・チーム	3,500円	SLG	PC-98	前19位
20	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄	3,400円	SLG	PC-98	初登場

今月の1本！

digital GIPS創刊号

■エクシング ■ハイブリッド（Win3.1／95＆Mac）
■ディスクマガジン ■1,000円（税込） ■発売中



◀創刊号は秋山久美のグラビア，モンキー・パンチのインタビューほか

エクシングから，季刊発売のCD-ROMマガジンが創刊された。コンセプトは「大人のための遊びメディア」。30代の男性をターゲットにした，情報＆娯楽コーナーが中心になっている。アイドル・グラビア，漫画家インタビュー，アイドル研究室，温泉ガイド，専門家に聞くハウツー講座，コレクター紹介，元ホンダF1監督・桜井淑敏氏のコラム，必勝馬券講座，マルチ・エンディング・ノベル，アート・ギャラリー，ギャグ・コーナーなど，内容は盛りだくさん。安い値段で満足のいく情報量が収録されているぞ。

ソフトベンダーTAKERU常設店リスト

北海道 そうご電器㈱YES旭川店☎0166-26-2251●ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ釧路☎0154-25-6168●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-DaC琴似店☎011-614-2020●そうご電器㈱YES札幌☎011-214-2850●ﾊﾟｿｺﾝのｲｼﾀﾞ東札幌駅店☎011-814-6688●㈱ﾋﾛｾGAMESTATIONTIME☎011-863-3820●ﾊﾗﾃﾞﾝｷ㈱本店☎0155-22-5522●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-DaC苫小牧店☎0144-34-1711●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-函館本店☎0138-23-1121●そうご電器㈱YESさいか☎0138-27-2551●そうご電器㈱YES北見店☎0157-31-7711 **青森県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-DaC弘前本店☎0172-27-2251●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-青森本店☎0177-23-2356●㈱ｻﾝ家電八戸店☎0178-45-3810●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-八戸新本店☎0178-28-7575 **岩手県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-一関店☎0191-25-2440●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-盛岡本店☎0196-54-2772 **宮城県** ㈱庄子ﾃﾞﾝｷ古川店☎0229-23-3883●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-石巻ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0225-94-3663●CompCityDac店☎022-291-4744●そうご電器㈱YES仙台☎022-266-6212●㈱庄子ﾃﾞﾝｷｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ中央☎022-224-5591●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-仙台本店☎022-261-8111●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ泉中央店☎022-375-4855 **秋田県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-秋田駅前本店☎0188-34-3151●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-秋北中央店☎0186-49-7161●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-能代ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0185-54-7727 **山形県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-南館店☎0236-43-4843●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ山形本店☎0236-42-1222●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-酒田店☎0234-33-1010●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫酒田店☎0234-24-3434●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ電激倉庫鶴岡店☎0235-22-9889 **福島県** ㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-平中央店☎0246-21-8585●㈱いわきﾏｲｺﾝｼｮｯﾌﾟ☎0246-23-0513●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-会津若松店☎0242-28-8484●㈱ﾃﾞﾝｺｰﾄﾞ-郡山ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0249-51-1113●㈱うすい百貨店ﾃﾞﾝｷ売場☎0249-32-0001●㈱庄子ﾃﾞﾝｷ粉又電激倉庫駅前店☎0245-21-2011 **東京都** ㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷東口店☎03-5466-1111●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ渋谷ﾊﾁ公口店☎03-3477-0002●T･ZONE新宿☎03-3342-1901●ｿﾌﾏｯﾌﾟ東京1号店Chicago2F☎03-3253-9190●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館4F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館5F☎03-3251-3100●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館6F☎03-3251-3100●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱ﾒﾃﾞｨｱｾﾝﾀｰ☎03-5256-3267●九十九電機㈱ﾊﾟｿｺﾝ本店☎03-3253-5599●ﾔﾏｷﾞﾜﾃｸﾆｶ店☎03-3253-0121●T･ZONEﾐﾅﾐ☎03-3257-2774●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝECCS本店☎03-3255-4911●㈱加登屋ｱｸﾄﾌﾞｯｸｽｻﾝｶﾏﾀ店☎03-3735-1551●ｿﾌﾄﾋﾟｱ池袋☎03-3985-3268●㈱ﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館 池袋東口店☎03-3988-8666●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗﾋﾞｯｸﾊﾟｿｺﾝ館☎03-3984-0002●ﾗｵｯｸｽ㈱三鷹店☎0422-32-3741●㈱ｻﾝ家電小金井店☎0423-85-3810●上新電機㈱J&P町田店☎0427-23-1313●ﾗｵｯｸｽ㈱調布ﾊﾟﾙｺ店☎0424-89-5341●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱東久留米店☎0424-75-6310●㈱ﾑﾗｳﾁ☎0426-42-6211●ﾗｵｯｸｽ㈱吉祥寺店☎0422-21-3471●上新電機㈱J&P立川店☎0425-36-4141●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ立川店☎0425-27-6211 **茨城県** ㈱ﾐﾄﾞﾘ電化つくば店☎0298-55-3715●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU鹿島1番館☎0299-93-4420●ﾗｵｯｸｽﾏﾙｽｽﾞ取手店☎0297-74-1311●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU取手東店☎0297-72-5760●㈱川又書店駅前店☎0292-31-0102●C-YOU荒川沖店☎0298-42-9521●㈱ｶｽﾐ家電C-YOU東海店☎0292-87-0370 **栃木県** ㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 宇都宮店☎0286-32-5707●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21宇都宮店☎0286-43-7221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟDENSHO☎0286-35-2716●㈱ｺｼﾞﾏK&P宇都宮店☎0286-62-0002●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21足利店☎0284-43-1621 **群馬県** ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21伊勢崎店☎0270-21-3121●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21桐生店☎0277-45-2721●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21高崎店☎0273-26-5221●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 高崎店☎0273-63-6366●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21前橋店☎0272-37-2521●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 前橋店☎0272-35-2266●ﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ21太田店☎0276-45-0721 **埼玉県** ﾗｵｯｸｽ㈱南浦和店☎048-861-3111●上新電機㈱越谷店☎048-966-1221●ﾗｵｯｸｽ㈱春日部ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎048-761-9171●上新電機㈱所沢店☎0429-25-1911●ﾗｵｯｸｽ㈱新所沢店☎0429-23-2345●T･ZONE上尾店☎048-774-0511●ﾗｵｯｸｽ㈱大宮店☎048-644-3551●ｿﾌﾏｯﾌﾟ大宮店☎048-648-2011●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 入間店☎0429-65-7266 **千葉県** ﾗｵｯｸｽ㈱成田店☎0476-92-1711●ﾗｵｯｸｽPAPA君津店☎0439-52-2011●ﾗｵｯｸｽ㈱市原店ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0436-21-5331●上新電機㈱J&P津田沼店☎0474-72-5211●ﾗｵｯｸｽ㈱ｻﾞ･ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館千葉店☎043-245-9371●LAOX船橋ららぽーと店☎0474-34-3971●ﾗｵｯｸｽ㈱八千代台店☎0474-85-2261●ﾊｰﾄﾌﾙｲﾝﾃﾘｼﾞｪﾝｽｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰﾊｳｽ きさらず☎0438-23-8466 **神奈川県** ㈱ﾀﾞｲｴｰ戸塚店家電ｵｰﾃﾞｨｵ売場☎045-881-1261●㈱ﾋﾞｯｸｶﾒﾗ横浜店☎045-320-0002●㈱ﾀﾞｲｵｰｺﾝﾋﾟｭｰﾀ館☎045-901-1901●㈱大丸百貨店LAOX横浜伊勢佐木☎045-261-1251●㈱ﾀﾞｲｵｰICｺｽﾓﾗﾝﾄﾞ鴨居店☎045-473-6233●ﾗｵｯｸｽ㈱厚木店ｵｰﾃﾞｨｵ館☎0462-22-2722●㈱ﾉｼﾞﾏｺﾑﾄﾞｯｸ溝の口店☎044-812-2404●㈱大丸百貨店LAOX･imon川崎店☎044-233-7161●ｳﾞｨｯｸ･ﾗﾝﾄﾞ☎0427-79-9071●ｻﾄｰﾑｾﾝ㈱相模大野店☎0427-41-7786●上新電機㈱J&P相模原店☎0427-55-2831●ﾗｵｯｸｽ㈱大和店☎0462-61-2011●㈱ｳｪｰﾌﾞ･ｱｲ大和店☎0462-63-9898●㈱ｳｪｰﾌﾞ･ｱｲ湘南台店☎0466-43-1771●ｼｰﾀｼｮｯﾌﾟ藤沢店☎0466-27-9628●長崎屋ｻﾝ家電平塚駅前電化ｾﾝﾀｰ☎0463-23-3810●㈱梅屋☎0463-22-4147 **山梨県** ㈱丹沢電機☎0552-32-5033●㈱ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ本店☎0552-24-5431●㈱ﾗｲﾌｲﾝﾅｶｺﾞﾐ昭和店☎0552-75-8808 **新潟県** ﾗｵｯｸｽ㈱上越店LAOXEDSS☎0255-22-7341●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ☎0255-25-5867●㈱ﾋﾟｯｸこばり店☎025-233-5791●㈱ﾋﾟｯｸﾋﾞｼﾞﾈｽ館☎025-246-0602●㈱ﾋﾟｯｸｹﾞｰﾑ館☎025-243-5135●㈱ﾔﾏﾀﾞ電機Tecc.Landｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館 長岡西店☎0258-27-5022●PCさぽーと☎0258-27-6033●ﾊﾟｿﾄﾋﾟｱｺｽﾓｽ柏崎店☎0257-21-2503 **愛知県** ちくさ正文館書店ﾀｰﾐﾅﾙ店☎052-732-3601●㈱安さ一番ﾄｯﾌﾟｶﾒﾗﾊﾟｿｺﾝﾌﾛｱ☎052-971-0111●COMPMART大須ﾏﾙﾁﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎052-252-0181●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第2ｱﾒ横店☎052-263-6162●ﾏﾙｾﾞﾝﾑｾﾝ名古屋第1ｱﾒ横店☎052-263-1626●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾒﾃﾞｨｱ大須☎052-242-8591●ｺﾑﾛｰﾄﾞ上前津本店☎052-263-5828●上新電機㈱J&P大須店☎052-262-1141●三洋堂書店ﾊﾟｿｺﾝｼｸﾞﾏ☎052-251-8334●COMPMART名古屋☎052-589-3000●COMPMART一宮☎0586-26-2351●ﾒﾃﾞｨｱﾏｯｸｽ☎0564-23-0288●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ岡崎店☎0564-53-2140●COMPMART小牧☎0568-74-0335●ｴｲﾃﾞﾝｽｰﾊﾟｰｴﾚｸﾄﾛﾆｸｽｽﾄｱ西尾店☎0563-57-8211●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ東海店☎052-603-2521●COMPMART向山☎0532-64-1231●ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊橋店☎0532-53-9214●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ豊川店☎05338-4-9281●COMPMART豊田☎0565-32-9061●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ豊田店☎0565-32-3932 **岐阜県** ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞ岐阜店☎0582-66-0288●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ高山店☎0577-32-7071●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ多治見店☎0572-23-5131●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ大垣店☎0584-81-5221●ﾊﾟｿｺﾝｼｮｯﾌﾟｺﾑﾛｰﾄﾞﾔﾅｹﾞﾝ岐大店☎05832-7-1111 **静岡県** ㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ沼津店☎0559-23-5700●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ国吉田店☎054-263-5900●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ静岡駅前☎054-255-8819●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松宮竹☎053-463-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ浜松店☎053-473-3022●㈱ﾒﾙﾊﾞ浜松本店☎053-464-8412●㈱ｺﾑﾛｰﾄﾞ浜松店☎053-453-0614●上新電機㈱J&P浜松店☎053-457-3711●㈱すみやﾊﾟｿｺﾝｱｲﾗﾝﾄﾞ富士店☎0545-51-7227 **三重県** 河合無線㈱ELFA電気館☎0596-22-1111●ｻｳﾝﾄﾞｲﾝ☎0594-22-6380●Bax四日市店☎0593-54-3366●KawaiOA津店☎0592-26-0111●EIDEN鈴鹿店☎0593-82-4221 **長野県** ㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔEIDEN松本店☎0263-28-3071●㈱ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ本店☎0268-24-3515●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ諏訪店☎0266-57-1631●ﾗｵｯｸｽﾋﾅﾀ㈱ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰ館☎0262-37-2221●㈱ﾏｲｺﾝﾗﾝﾄﾞ長野店☎0262-63-0015●㈱ｴｲﾃﾞﾝｻｶｷﾔﾃｸﾉ飯田店☎0265-52-6811 **富山県** 無線ﾊﾟｰﾂ㈱富山ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0764-21-6822●丸の内ｶﾗｰ駅前店☎0764-41-2500 **石川県** ㈱うつのみや本店B1F☎0762-34-8111●無線ﾊﾟｰﾂ㈱金沢ﾏｲｺﾝﾋﾞﾙ☎0762-31-6822●㈱ｱｲﾃﾞｨ☎0762-51-6030●ｻﾝﾐｭｰｼﾞｯｸOAﾌﾟﾗｻﾞ☎0762-48-6131 **福井県** 3Qｴﾚｷ館敦賀店☎0770-24-0988●ﾀｳﾝｽﾞﾀｹﾍﾞ☎0778-22-9595●ｴｼﾞｿﾝ☎0776-26-2228 **大阪府** ｴｷｻｲﾄ三番街店☎06-374-3311●㈱ﾆﾉﾐﾔﾊﾟｿｺﾝﾗﾝﾄﾞ難波店☎06-643-3217●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ7号店☎06-634-4128●ﾆﾉｯｸｽｴﾚﾎﾋﾞｰ店☎06-632-2038●上新電機㈱日本橋8ばん館☎06-634-1181●㈱ｿﾌﾏｯﾌﾟ5号店☎06-634-6306●上新電機㈱J&Pﾃｸﾉﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1211●上新電機㈱J&Pﾒﾃﾞｨｱﾗﾝﾄﾞ☎06-634-1511●ﾆﾉｯｸｽｺｱ日本橋店☎06-647-2038●上新電機㈱J&P岸和田店☎0724-37-1021●上新電機㈱J&P高槻店☎0726-85-1212●上新電機㈱J&P千里中央店☎06-834-4141●上新電機㈱枚方ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0720-48-1211 **滋賀県** OAｼｮｯﾌﾟ☎0775-63-2077 **京都府** 上新電機㈱J&P京都1ばん館☎075-323-1511●上新電機㈱J&P京都寺町店☎075-341-3571●ﾀﾆﾔﾏﾑｾﾝやましな電遊館☎075-595-0200 **兵庫県** ㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ加古川店☎0794-26-4530●㈱星電社三宮本店南館PC-PORT☎078-391-8171●上新電機㈱J&Pさんのみや1ばん館☎078-231-2111●上新電機㈱J&P西宮店☎0798-71-1171●㈱ｺﾝﾊﾟｯｸｽ☎0792-94-8244●上新電機㈱J&P姫路店☎0792-22-1221 **奈良県** 上新電機㈱郡山ｲﾝﾀｰ店☎07435-9-2221●上新電機㈱J&P学園前店☎0742-49-1411●上新電機㈱奈良一番館☎0742-27-1111 **和歌山県** 河合無線㈱新宮電気館☎0735-23-1211●上新電機㈱J&P和歌山店☎0734-28-1441 **鳥取県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ鳥取店☎0857-21-1000●㈱ﾀﾞｲｲﾁ米子店☎0859-33-7211 **島根県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ出雲店☎0853-23-2451●㈱ﾀﾞｲｲﾁ松江店☎0852-23-8611 **岡山県** ㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ﾌﾟﾗｻﾞﾒﾃﾞｨｵ店☎086-252-4212●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岡山ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎086-227-3011●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ中山下店☎086-223-0230●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおかやま☎0862-23-3274●㈱ﾀﾞｲｲﾁ倉敷店☎0864-22-2011●㈱ｹｰｱｲﾂｰ遊ｺﾝ倉敷2号店☎086-424-1843 **広島県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁ呉ﾊﾟｿｺﾝｼﾃｨ☎0823-25-6511●㈱ﾌﾞﾙｰﾄﾊｲﾊﾟｰﾌﾞﾙｰﾄ五日市店☎0829-21-5040●松本無線ﾊﾟｰﾂ㈱広島店☎082-243-4451●ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ2F☎082-248-4343●PC-遊☎082-241-1359●㈱ﾀﾞｲｲﾁ三次店☎08246-3-6121●㈱ﾀﾞｲｲﾁｺﾑｼﾃｨ福山☎0849-21-1200 **山口県** ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝｼｰﾓｰﾙしものせき☎0832-31-4797●㈱ﾀﾞｲｲﾁ岩国店☎0827-21-2111●㈱ﾀﾞｲｲﾁ山陽無線☎0839-22-1313●㈱ﾀﾞｲｲﾁ徳山店☎0834-21-1590●㈱ﾀﾞｲｲﾁ防府店☎0835-24-5521●㈱ﾀﾞｲｲﾁ柳井店☎0820-22-5111 **徳島県** ㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ徳島ﾊﾞｲﾊﾟｽ店☎0886-55-4559●徳島そごう7F事務機売場㈲ﾀﾑﾗ☎0886-25-4056 **香川県** （合）野田屋電機高松店☎0878-51-4545●㈱ｼﾞｮｲﾒｲﾄ高松店☎0878-67-0256●ﾀﾞｲｲﾁ高松ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0878-23-4311●ICﾗﾝﾄﾞﾆｭｰﾒﾃﾞｨｱ☎0877-62-7563 **愛媛県** ﾀﾞｲｲﾁ松山ﾊﾟｿｺﾝCiTY☎0899-31-6711●㈱ﾒﾙﾊﾞ松山店☎0899-33-6244 **高知県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ桟橋店☎0888-33-3005●㈱ﾒﾙﾊﾞ潮江店☎0888-33-6001 **福岡県** ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱久留米店☎0942-33-7968●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくるめ☎0942-38-0111●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝふくおか☎092-752-0001●㈱寿屋ｴﾚﾃﾞ博多寿屋☎092-281-4411●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱博多本店☎092-481-7800●ﾊﾟﾙﾃｯｸ小倉駅前店☎093-511-2310●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝこくら☎093-551-1081●㈱ﾀﾞｲｲﾁﾃﾞｵﾆｰ小倉本店☎093-551-6339●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくろさき☎093-621-3541 **長崎県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝさせぼ☎0956-22-8660●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝ長崎☎0958-28-1188 **熊本県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝくまもと☎096-322-4180●上新電機㈱J&P熊本店☎096-382-2121●ｱﾌﾟﾗｲﾄﾞ㈱熊本店☎096-384-0901●㈱寿屋本荘店ﾏｲｺﾝｺｰﾅｰ☎096-372-5411 **大分県** ㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝおおいた☎0975-32-9396●ｱﾙﾌｧﾃｯｸ大分店☎0975-38-2666 **宮崎県** ㈱寿屋宮崎寿屋百貨店☎0985-27-4111●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝみやざき☎0985-22-8325 **鹿児島県** ㈱ﾀﾞｲｲﾁﾀﾞｲﾜ鹿屋店☎0994-41-2250●鹿児島ﾍﾞｽﾄ電器ﾊﾟｿｺﾝ館☎0992-23-2081●㈱馬場電機☎0992-22-3131 **沖縄県** ㈱ﾏｲｸﾛﾌﾟﾗｽ☎098-936-2030●㈱ﾍﾞｽﾄ電器ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｳﾝなは☎098-862-7588

Windows95

WINDOWS95専用

今月の新作

ゲームに強いと言われたWin95の本領が見えだした

今月のWindows95は，SLG，RPG，アクションと，さながら家庭用ゲーム機のようなラインナップになった。そんな中で，光栄が『三國志V』と『アンジェリークSpecial』の2タイトルを投入しているのが目を引く。とくに女性ファンから絶大な評価を集めている後者が，ビジネス・ユーザーの多いWin95でどこまで売れるか，動向を注目したい。

『ポリクローム』は，ポリゴンを使用した本格派RPG。戦闘シーンには格闘ゲームのような演出が用意されており，これまた家庭用ゲーム機のソフトなのでは，と思ってしまうデキ。『メックウォリアー2』など，Win95でもゲーム機に負けない強力なタイトルがそろってきたようだ。　(煌竜)

三國志V

4／5　■光栄　■SLG　■14,800円　■CD-ROM

［PC-98から移植］好評の同シリーズの第5弾。新パラメータ「名声」が取り入れられ，人心の掌握が重要になった。内政・外交の担当官システムが拡張され，戦闘画面に「陣形」の要素が加わった。

メックウォリアー2完全日本語版

4／11　■ゲームバンク　■3Dアクション　■8,800円　■CD-ROM

［海外から移植］米国で大ヒットを記録した3DアクションSLG。12種類の巨大ロボットを操縦して，50にのぼるミッションをクリアしていく。LANやモデムによる複数プレイヤーでの戦闘も可能。

ポリクローム

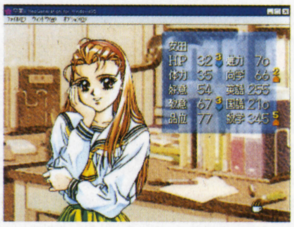
4／12　■サイベル　■RPG　■10,800円　■CD-ROM

ポリゴンを駆使した，本格派3Dファンタジー RPG。魔力の結晶“ポリクローム”をめぐる戦いを描く。クォーター・ビューと3Dポリゴン・グラフィックを組みあわせた美しい映像がウリ。

アフターケア

卒業II～ネオ・ジェネレーション for Windows95

3／22　■ゲームバンク　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

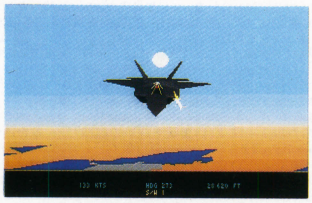


［PC-98から移植］人気の育成SLGシリーズの移植版。高校3年生の担当教師となって，5人の個性ある生徒を1年間指導する。ビットマップやアイコン，アニメーション，音声の各データを収録している。

アフターケア

ジェットファイター2

2／15　■塚本吉彦事務所　■フライトSLG　■1,380円　■CD-ROM

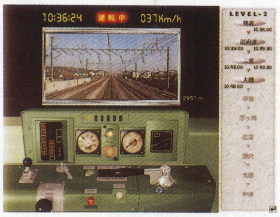


ゲームの簡易版を廉価で提供する，同社の「1,380円」シリーズの1作。F-22，F-14などの戦闘機を駆る戦闘フライト・シミュレータで，全部で約100のミッションを収録している。

アフターケア

トレインシミュレータ東海道本線211系

3／21　■ポニーキャニオン　■SLG　■5,800円　■CD-ROM

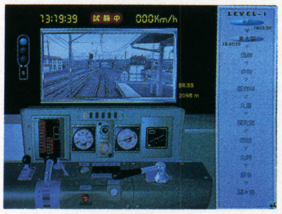


［Windows3.1から移植］実写による東海道本線の走行映像を収録した，列車運転シミュレーション。見習い運転士として本物と同じ映像を見ながら列車を運転し，運転試験の合格をめざす。

アフターケア

トレインシミュレータ東北本線211系

3／21　■ポニーキャニオン　■SLG　■5,800円　■CD-ROM



［Windows3.1から移植］実写による東北本線の走行映像を収録した，列車運転SLG。ゲームのほかに，各路線の駅の特徴や売店に関する情報も収録している。140問の超カルトクイズつき。

アフターケア

アンジェリークSpecial

3／29　■光栄　■SLG　■7,800円　■CD-ROM

［PC-FXから移植］業界初の女の子向けSLG『アンジェリーク』のパワーアップ版が登場。9人の守護聖たちとコミュニケーションをとりつつ，惑星を育成していく。イベントなどが追加された。

DataBase Windows95新作発売予定表

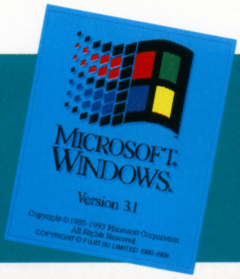
セガが，メガドライブからの移植作2本と『ソニック』のスクリーンセーバーを発表。今後もぞくぞくと新作がひかえているらしい。名作『マイクロソフトゴルフ』の新バージョンも近日発売になっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月20日	★テックテックキッズI ～タイピング・アドベンチャー	教育	日本コロムビア	4,800円
4月20日	★宝魔ハンター・ライム メモリアルコレクション	エンターテインメント	TAKERU	〈込〉1,980円
4月26日	ROBBY I Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
4月予定	DOOMII Windows95版	3Dアクション	イマジニア	9,800円
5月12日	紺碧の艦隊2パーフェクト	SLG	マイクロキャビン	11,800円
5月17日	メビウスリンク for Windows95	SLG	TAKERU	7,800円
	メビウスリンク エクステンダー	ユーティリティ	TAKERU	3,800円
5月予定	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	（予）3,800円
	★A-10II サイレントサンダー	フライトSLG	シエラ・パイオニア	未定
春頃予定	★マイクロソフト・ゴルフ CD-ROM Version2.0	ゴルフ	マイクロソフト	未定
6月予定	ロクス・アルバII（仮）	SLG	アルゴラボ	未定
	うさぎなパニックVol.4 ジオ・ライト・ムーン（仮）	ARPG	日本ソフテック	未定
	Windows95ミステリーセレクションNo.3 マーダークラブ	AVG	リバーヒルソフト	未定
7月7日	★ザ・レジェンド・オブ・エデン2	シューティング	日本コロムビア	6,800円
7月予定	★パチスロシミュレーター2 for Windows95	パチスロ	ネクストン	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.4 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	未定
夏頃予定	★DIE GEKIRIN for Windows	RPG	日本アプリケーション	7,800円
9月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.5 黄金の羅針盤	AVG	リバーヒルソフト	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.6 時を越えた手紙	AVG	リバーヒルソフト	未定
12月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.7 キス・オブ・マーダー	AVG	リバーヒルソフト	未定
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
97年3月予定	Windows95ミステリーセレクションNo.8 D.C.コネクション	AVG	リバーヒルソフト	未定
未定	ROBBY 2 Windows95版	教育	イマジニア	7,800円
	棋太平Win95（仮）	将棋	SPS	未定
	フライトアンリミテッド	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	★エコー・ザ・ドルフィン	アクション	セガ	未定
	★ソニック スクリーンセーバー（仮）	スクリーンセーバー	セガ	未定
	★ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	アクション	セガ	未定
	ばくばくアニマル ～世界飼育係選手権	アクションパズル	セガ	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL	未定
	チェック・シックス3（仮）	フライトSLG	ペガサスジャパン	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●まねき猫の小判（TGL）3月→3月22日●必殺パチンココレクション（サンソフト）3月下旬→4月26日●Windows95ミステリーセレクションNo.2 琥珀色の遺言（リバーヒルソフト）3月下旬→3月29日●シムタウン for Windows95（イマジニア）Windows3.1→Windows95●テグザー（シエラ・パイオニア）2月23日／7,800円→3月1日／9,800円●メビウスリンク2 プレアデスシスターズ（I.MAGIC）4,800円→6,800円



Windows 3.1

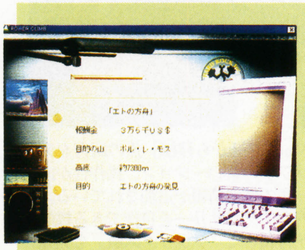
WINDOWS 3.1

山の魅力

「そこに山があるからだ」――驚異の登山SLG

「なぜ山に登るのか？」
かつて人にそう問われたとき，ある登山家はこたえたという。
「そこに山があるからだ」
そして，
「なぜこのゲームで遊ぶのか？」と問われたとき，このゲームのプレイヤーたちもこたえるだろう。
「そこに山があるからだ」
そう，この『パワークライム』は登山というテーマの魅力を，みごとに再現したソフトなのだ。
依頼（山の項上にあるはずの××を発見してくれとか）を受け，所持金を確認しつつ装備を決定し，ルートを設定してから登山にかかるのが，ゲームの基本的な流れ。状況におうじた装備の選定やビバーク（休憩）のタイミングがかなり重要になっていて，戦略的な要素も強い。
だがじつのところ，それはこのゲームのオマケにすぎない。マウスでずりずりと手足を動かし，断崖絶壁をはいあがっていくリアルタイムの登山シーンにこそ，『パワークライム』の真の魅力はある。失われていく左手の握力を横目でにらみつつ，ガケの突起をもとめて必死で右手を伸ばすとき。身体の移動のさなか，不意に足場が失われて宙ぶらりんになったとき。プレイヤーが感じる緊張感は本物だ。そして，項上にたどりついたときの爽快感!!……山にロマンを感じる人，地道な努力のあとの達成感を味わいたい人に，本気で推薦しておきたい。　（煌竜）

パワークライム
■ケイエスエス　■SLG
■11,400円　■4月19日発売予定


◀依頼は全部で六つ。練習モードとタイムアタックもアリ

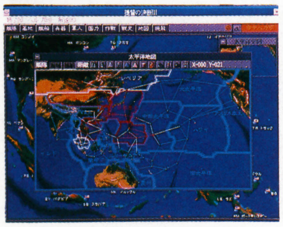
▼手足を動かすとき，緊張感は高まる。ルートと装備にも気を配ろう

▲少しの落下でもケガのもとに。天候の急変や落石などにも注意

今月の新作

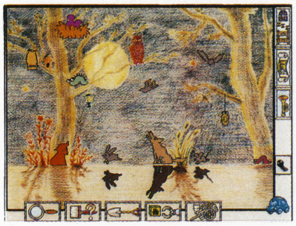
先月の『三國志Ｖ』につづき，光栄が『三國志孔明伝』と『提督の決断III』を投入してきた。これまでPC-98がメイン・ステージとなっていたSLG界に変動が起こりそうだ。また，異色作といえるのが，トピックスでも紹介している『パワークライム』。登山がテーマのSLGだ。NECインターチャネルからは推理AVGシリーズが2タイトル発売される。

提督の決断III
4／5　■光栄　■SLG　■14,800円　■CD-ROM



［PC-98から移植］太平洋戦争を舞台にした戦略級SLG。連合艦隊司令長官として，多数の艦船や航空機が交錯する戦場を戦い抜いていく。オリジナル提督の登録や通信対戦なども可能。

Windows95対応
ぷるんぱ～カエルになったプリンセス
4／12　■Witty Wolf　■教育　■5,500円　■CD-ROM

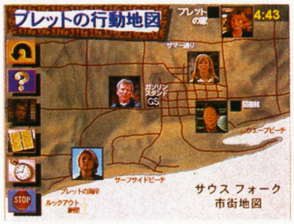


子どもたちの知覚力と創造力を育てる教育ソフト。小魔女トンガのいたずらでカエルに変えられてしまったプリンセスぷるんぱを助けるため，切る・けずるなどの動作を画面上で行なっていく。

Windows95対応
パワークライム
4／19　■ケイエスエス　■SLG　■11,400円　■CD-ROM

「登山」を再現した異色のSLG。依頼の内容におうじ装備を整えて登山コースを決定，マウスで手足を動かして登山を行なう。所持品やキャンプのタイミングが重要になるなど，戦略性が高い。

Windows95対応
サーフサイド殺人事件
4／19　■NECインターチャネル　■AVG　■5,800円　■CD-ROM

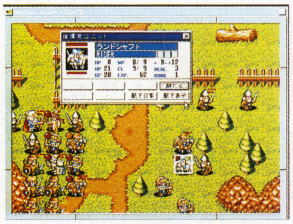


［海外から移植］シャノン・ギリガンによるヴァーチャル・ミステリー・シリーズの第4弾。トップ・サーファーの殺人事件を解決する。アシスタント役に女優のルーシー・フェアウェルが出演。

Windows95対応
女性ジャーナリスト殺人事件
4／19　■NECインターチャネル　■AVG　■5,800円　■CD-ROM

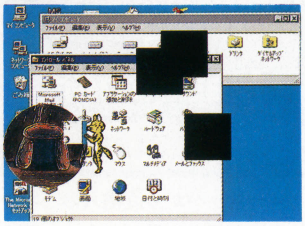
［海外から移植］敏腕女性記者殺害事件の担当警部として，6時間以内の犯人逮捕を目指す推理SLG。犯人・殺害方法などが異なる三つのシナリオが用意されており，一度事件を解決しても遊べる。

Windows95対応
アマランスKHリミックス
4／19　■風雅システム　■SLG　■9,700円　■CD-ROM



［PC-98から移植］同社『アマランス』シリーズの舞台，シュテラール王国建国のエピソードをつづった，キャラクター重視型SLG。PC-98版から画質と操作性が大幅に向上，デジタル設定資料つき。

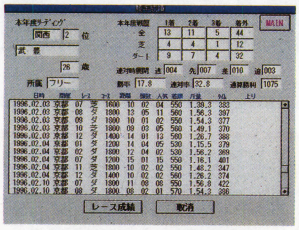
ぼのセーバー
4／25　■バンダイビジュアル　■スクリーンセーバー　■5,800円　■3.5"2HD



コミック「ぼのぼの」のキャラクターが登場するスクリーンセーバー&壁紙集。原作の雰囲気をそのまま再現した14種類のセーバーと，かわいいキャラが描かれた12枚の壁紙が用意されている。

中央競馬完全ガイド'96

4/1 ■NECインターチャネル ■データベース ■9,800円 ■CD-ROM

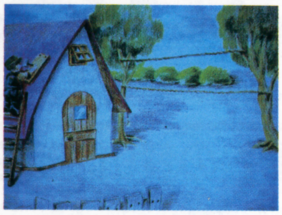


同95年版に95年7月から96年2月までの情報を付加した，中央競馬に関するデータベース。レース結果や現役騎手&現役馬のデータを収録している。複数の項目を組みあわせて検索する機能も収録。

Windows95対応

ぷるんぱ ～とんでけ！チョウチョのひこうき

4/26 ■Witty Wolf ■教育 ■5,500円 ■CD-ROM



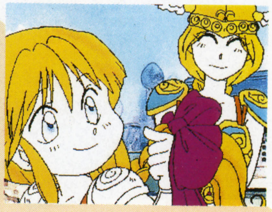
『ぷるんぱ』シリーズ第2弾。チョウチョのひこうきに乗って家出したぷるんぱをさがすため，こわれたものをなおしたり，お絵描きしたりするうちに，記憶力と表現力が身についていく。

Windows95対応

ワルキューレの伝説(外伝) ～ローザの冒険

4/26 ■ナムコ ■デジタルコミック ■5,900円 ■CD-ROM

ナムコ往年の名作ゲーム『ワルキューレの冒険』シリーズの世界を舞台にしたデジタルコミック。キャラクター・デザインとストーリー原案を富士 宏が担当。有名声優を多数起用している。



▶こんどの主人公は，ワルキューレにあこがれる少女のローザだ

◀主要登場人物たちの声を担当するのは，鈴木真仁，久川 綾，折笠 愛ほか

三國志孔明伝

4/26 ■光栄 ■RPG ■12,800円 ■CD-ROM

古代中国・三國時代の名軍師である諸葛孔明の数々の戦いを，イベントとともに再現するSLG風のRPG。40種類の部隊，48種の策略が展開されるなど，戦闘シーンに力点が置かれている。

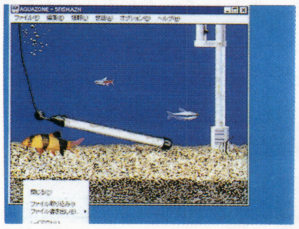
▶『三國志英傑伝』の続編だ。展開によってはオリジナルの物語になることも

◀アイテムによるクラスチェンジや情報収集などが攻略のかなめに

Windows95対応

アクアゾーン for Windows95 Ver1.5

4月 ■9003inc. ■SLG ■6,800／18,800円 ■CD-ROM

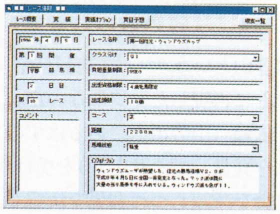


［Macintoshから移植］魚の飼育を楽しむソフトの新バージョン。操作性が向上し，魚の個別情報が追加されている。水槽内のアクセサリーを自作できる機能などが付属した『デラックス版』も発売。

Windows95対応

信光の勝馬道場Ver2.0

4/5 ■スコープ ■競馬予想 ■12,800円 ■3.5'2HD

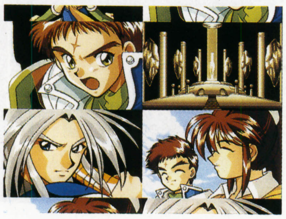


簡単な操作と高い回収率が特徴の競馬予想ソフト。レース状況におうじた買い目の予想提供や，収支結果の一括保存機能など，多様な機能を付属している。オプション・データ設定も可能になった。

アフターケア／Windows95対応

ファーランドストーリー スクリーンセーバー

3/15 ■TGL ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM

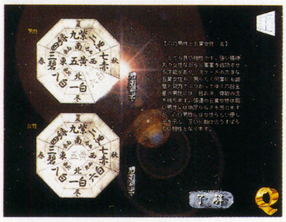


同社『ファーランドストーリー』シリーズのキャラクターが出演する，コミカル・スクリーンセーバー。作品中のビジュアル・シーンをデモ形式で再現。オリジナル・イラストも追加されている。

アフターケア

「占都物語」その1

3/22 ■アリアドネ メディア ■占い ■5,800円 ■CD-ROM

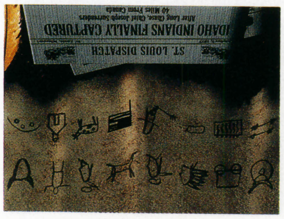


［3DOから移植］各種の占いを収録したエンターテインメント・ソフト。九星占術による「平成開運暦」，ケルト十字法を使用した「タロット占い」，字画数から占う「姓名判断」ができる。

アフターケア／Windows95対応

BLUE EAGLE ブルーイーグル

3/29 ■ジャストシステム ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］海外で数々の賞に輝いたソフト。「ブルーイーグル」と呼ばれるインディアン青年の成長物語を，実話にもとづいてディスプレイ上に再現。アメリカ先住民の世界を紹介していく。

アフターケア／Windows95対応

Windows用素材集 イースマテリアルコレクション2

3/29 ■日本ファルコム ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM

初代パソコン版からスーパーファミコン版『V』まで，大量のグラフィック&サウンド・データを収録したソフト。『IV』『V』を中心に，前作未収録のイラストをほぼすべてカバーしている。

ハイブリッド Windows & Macintosh

HYBLID

ヨーロッパから直輸入の『おもしろ偉人伝』に目がいく。一種の教育ソフトだが，日本のそれにはないセンスを期待したい。パズル好きの人には『T. BREAK』を。

Windows95対応

四万十川もよう～日本最後の清流を行く

4/4 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM

日本最後の清流として名高い四万十川の姿をおさめた写真集。四季の情景を情感豊かにとらえた160枚の写真のほか，流域の祭り，暮し，伝統魚法を網羅したデータベースなどを収録している。

Windows95対応

夢の車窓から～世界鉄道旅行Vol.2

4/4 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円(税込) ■CD-ROM

世界の鉄道の車窓風景をおさめた写真集シリーズ第2弾。アメリカ大陸横断，シベリア鉄道紀行，マレー半島縦断，スイス登山鉄道のほか，ドイツの列車走行ムービー，列車ガイドなどを収録。

Windows95対応

光栄CD-ROMペットシリーズ「夢の猫」

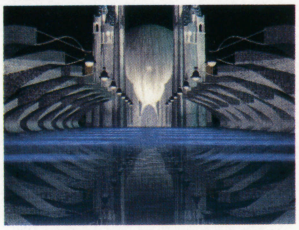
4/5 ■光栄 ■写真集 ■4,800円 ■CD-ROM

ペルシャ，ヒマラヤン，アメリカン・シュート・ヘアなど，40種類以上の猫の写真を合計で200点収録。純血種たちのかわいらしいカットを楽しめる。壁紙として使用することも可能。

Windows95対応

イエローブリックロード

4／5 ■シナジー幾何学 ■AVG ■3,200円 ■CD-ROM



「オズの魔法使い」をモチーフにしたAVG。画面の映像をクリックしつつ進むインタラクティブ・モードと，動画によるムービー・モード，3Dアクションが展開されるバトルモードの3種を収録。

みくとたくやのはじめて英語 ステップ1

4／11 ■学漫 ■教育 ■5,980円 ■CD-ROM

児童英検3級に対応した英語エデュテインメント・ソフト。UFOでやってきたアメリカ人の男の子ジェイが，タクヤの家にホームステイするという物語をとおして，200語の英単語を修得できる。

Windows95対応

ホワイト Colors of WHITE

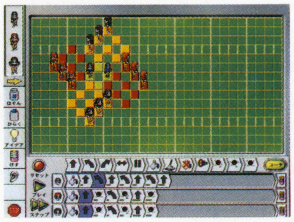
4／18 ■シンフォレスト ■写真集 ■2,500円(税込) ■CD-ROM

同社の色彩写真集シリーズの最新作。ギリシャの白壁や砂丘，立ちあがる雲など，地球上にあふれる白い世界を，フルートの音色に乗せて送りだす。「エーデルワイス」など5曲のBGMを収録。

Windows95対応

シンキン・シングス コレクション3

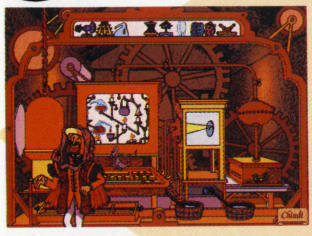
4／26 ■システムソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM



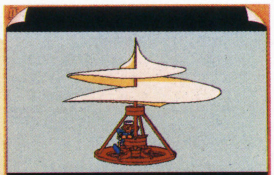
［海外から移植］遊びをつうじて高度な問題解決力を養成する，教育ソフト・シリーズの第3弾。7～13歳が対象で，フリップルの部屋探し／写真あそび／ストックパスの貿易会社の3部で構成される。

おもしろ偉人伝レオナルド・ダ・ヴィンチ ～ルネッサンスの輝き その生涯と発明

4／21 ■ビームエンタテインメント ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ルネッサンス時代の天才画家&発明家，レオナルド・ダ・ヴィンチについて，さまざまな角度から紹介するソフト。ヨーロッパ感覚のイラストとユーモアが特徴。



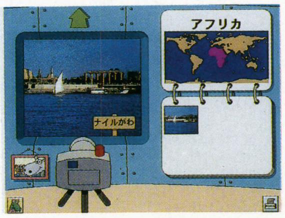
▶彼の一生を追うストーリー・モードと，発明を紹介するモードの2部構成

◀「モナリザの秘密」など，隠しフィーチャーも取り入れられている

Windows95対応

トルーディーのちりとじかんのおうち

4／19 ■システムソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］五つのアクティビティをつうじて，むずかしい地理や方向の概念を子供に習得させるソフト。世界一周旅行／カレンダーと時計／アリさんとゼリービーンズ，などのコーナーを収録。

アフターケア／Windows95対応

マンガCD-ROM倶楽部Vol.② 「紫電改のタカ」ちばてつや

2／20 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■2,900円 ■CD-ROM

これまでに出版されたマンガを，できるだけオリジナルに近い形で再現するソフト。登場キャラクターの相関図や世界観などのデータベースも充実している。今回の主題は，ちばてつやの初期名作。

アフターケア／Windows95対応

英語教育ソフト「マペットとABC」

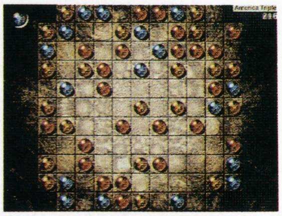
2／22 ■システムソフト ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］教育番組でおなじみのキャラクターといっしょに英語を勉強する。リズム，発音といった初歩的な英語のカテゴリーごとに，三つのアプリケーション，60以上のコーナーがある。

アフターケア

T.BREAK

3／1 ■インフォシティ ■パズル ■3,900円(税込) ■CD-ROM

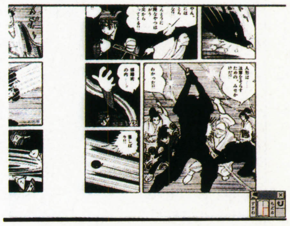


数百年前のヨーロッパで発生したボードゲームをパソコン化。ボード上の玉を順番に動かして消していく，シンプルなルールが特徴。英国・仏国版に加え，オリジナルの4ルールを収録している。

アフターケア／Windows95対応

マンガCD-ROM倶楽部Vol.③ 「佐武と市 捕物控」壱 石ノ森章太郎

3／22 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■2,900円 ■CD-ROM



本をめくる感覚で違和感なく次画面を呼びだすことのできる，パソコン・マンガ・シリーズの3作目。『サイボーグ009』などのSFマンガで知られる石ノ森章太郎の昭和40年代の作品を収録。

アフターケア／Windows95対応

マンガCD-ROM倶楽部Vol.④ 「佐武と市 捕物控」弐 石ノ森章太郎

3／22 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■2,900円 ■CD-ROM

漫画家から原画の提供を受け，それを忠実に複写して保存するシリーズの1作。前作のVol.3に引きつづき，日本漫画界の巨匠・石ノ森章太郎の過去の作品を収録している。

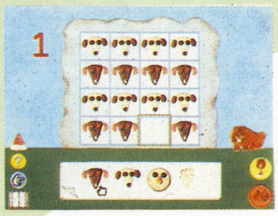
アフターケア／Windows95対応

ポンキッキーズCD-ROM 3. ならべてマウス

3／29 ■ジャストシステム ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

人気子ども向け番組を題材にした教育ソフト。「考えるって楽しい」がテーマになっている。ごちゃごちゃだぞう／ころころりん／ぴったりどん／ちゃうちゃう？などの各コーナーを収録。

▶ガチャピン，ムックやPちゃん，コニーちゃんなどが総出演



◀「はたらくくるま」と「ブンテケテッテ」の2曲の歌も楽しめる

アフターケア／Windows95対応

ポンキッキーズCD-ROM 4. どっきんリズム

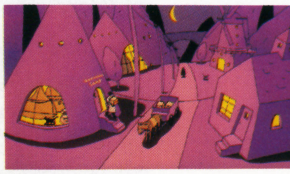
3／29 ■ジャストシステム ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

人気テレビ番組を題材にした教育ソフト。「作るっておもしろい」がテーマで，前作にくらべてよりテレビに近く，ゲーム性が高くなっている。ロックンオムレツ，なまでこの2曲も収録。

アフターケア／Windows95対応

ファンタズマゴリア

3／27 ■東芝EMI ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］絵本作家たむらしげると制作会社「愛があれば大丈夫。」による，幻想的な世界を描いたAVG。惑星ファンタズマゴリアにて，住人との会話や風景の変化を楽しむ。

DataBase Windows新作発売予定表

富士通パソコンシステムズから「100万円クイズハンター」のゲームが発売される。スクリーンセーバーでは『スーパーマリオ』『三國志』『信長』などが登場。アートディンク『タクラマカン』は台湾からの移植作だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows3.1				
5月25日	アースティア・サーガ ラーサー・レジェンド	AVG	バンダイビジュアル	9,800円
5月下旬	★キッドピックススタジオ日本語版	ツール	インタープログ	(予) 9,800円
	ダスト	AVG	エフツウ	5,800円
5月予定	ドラクロワ〜モロッコの旅	データベース	NECインターチャネル	9,800円
	アイドル防衛隊 ハミングバードデータベース	データベース	広美	7,800円
	★OL進化論スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
春頃予定	卒業R 〜グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	(予) 9,800円
	7人の達人	ボードゲーム	サクセス	7,800円
6月25日	★MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.1「最臭兵器」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	★MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.2「彼女の想いで」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	★MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL.3「大砲の街」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
6月予定	ポップショップvol.1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	★殺意の証明	SLG	インタープログ	(予) 9,800円
	★スーパーマリオ スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
夏頃予定	マルチメディア人体「ダ・ヴィンチを救え！」	教育	NECインターチャネル	未定
	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
96年予定	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	タクティカルタンクコープスDX	SLG	G.A.M.	12,800円
	オルセー美術館(仮)	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	ジャングルマスター for Windows	SLG	ありがた屋	9,700円
	ジグソーワールド フォー・チルドレン	パズル	ウィズ	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	囲碁ワープロ(仮)	囲碁	G.A.M.	12,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	日本棋院の定石大事典	囲碁	電脳商会	19,800円
▼Windows3.1／Windows95両対応				
4月5日	★三國志スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	光栄	4,800円
	★信長の野望スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	光栄	4,800円
	★鈴木沙理奈 VOICE＆PHOTOカタログ	素材集	光栄	3,800円
	★宝生 舞 VOICE＆PHOTOカタログ	素材集	光栄	3,800円
4月上旬	★血統表+競争成績データベースソフト 熱血解析96 for Windows	競馬予想	秀和システム	29,800／31,800円
	★マルチ解析競馬予想ソフト 熱血予想96 for Windows	競馬予想	秀和システム	12,800円
	銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Windows	スクリーンセーバー	ボーステック	5,800円
4月予定	ウルトラマン スクリーンセーバーWin	スクリーンセーバー	マックザウルス	未定
5月17日	リマ ザ トゥルース	AVG	ケイエスエス	11,400円
5月21日	よーいドン！ たからものをおいかけろ	教育	テイチク	4,900円
5月24日	ミラクルワールド	クイズ	ウィザード	8,800円
5月上旬	メタモル・パニック DOKIDOKI妖魔バスターズ!!	AVG	ファミリーソフト	7,800円
5月下旬	★タクラマカン〜鎮除呪縛	AVG	アートディンク	8,800円
	ミュージックアイランド ヨハン=シュトラウス「美しく青きドナウ」	エンターテインメント	オラシオン	6,980円
	雀風2ダッシュ for Windows(仮)	麻雀	日本ソフテック	9,800円
5月予定	甘木山荘殺人事件	AVG	サンソフト	未定
	麻雀天龍	麻雀	ボーステック	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	WIN将棋	将棋	ウィズ	未定
	声優監督シミュレーション スタンバイSAY YOU！	SLG	ヒューマン	未定
6月28日	レジオゾーン	シューティング	ケイエスエス	11,400円
6月予定	テオ〜もうひとつの地球	SLG	富士通パレックス	未定
	ぷよぷよ for Windows95	アクションパズル	ボーステック	未定
7月21日	殺シノ・ダイス	SLG	テイチク	5,800円
	★MISS〜白夜に舞う天使たち(仮)	AVG	テイチク	5,800円
7月予定	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	(予)14,800円
	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	シバー	AVG	シエラ・パイオニア	(予) 9,800円
8月予定	宇宙的美少女雀士 〜銀河アイドル伝説(仮)	麻雀	ウィザード	8,800円
秋頃予定	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
96年予定	海をこえたら	パズル	WittyWolf	未定
	GE・TENIII(仮)	SLG	GE・TEN	未定
	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
97年春頃予定	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
未定	アローン・イン・ザ・ダーク3	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	ヘル日本語版	AVG	ナムコ	8,800円
	アマランスIV for Windows	RPG	風雅システム	未定
▼ハイブリッド				
4月11日	★みくとたくやのはじめて英語 ステップ2	教育	学漫	5,980円
4月20日	★ハリー君とおばけやしき	教育	インタープログ	9,800円
5月予定	チリチリらんど世界編	教育	NECインターチャネル	8,800円
春頃予定	CD-ROM画集1・唯登詩樹	画集	ガイナックス	未定
	ゴジラ〜ムービースタジオツアー	エンターテインメント	東宝	(予) 8,800円
6月25日	★ミッションスクール制服図鑑R	データベース	バンダイビジュアル	5,800円
7月予定	★100万円クイズハンター	クイズ	富士通パソコンシステムズ	(予) 6,600円
8月予定	★のりピーの「ともだち100人できるかな?!」語学編	教育	富士通パソコンシステムズ	(予) 5,500円
▼Windows95対応ハイブリッド				
4月上旬	★漢字の天才② 〜漢字の森のオリエンテーリング	教育	アテイン	4,980円
5月2日	雨竜沼〜伝説の山岳湿原を歩く	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
	白神山地	写真集	シンフォレスト	〈込〉3,980円
5月16日	ゴールド Colors of GOLD	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	パープル Colors of PURPLE	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	メタリック Colors of METALLIC	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
5月予定	ふるさとむかしあそび	エンターテインメント	ダットジャパン販売	(予) 6,800円
6月6日	★ウミガメの泪(仮)	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,980円
	★サラブレッド(仮)	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,980円
6月予定	イエロー Colors of YELLOW	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
	ブラック Colors of BLACK	写真集	シンフォレスト	〈込〉2,500円
7月予定	イエローブリックロード2	AVG	シナジー幾何学	(予) 5,800円

■発売中止が決定した作品……●1分でできるステレオグラムとスクリーンセーバー(バンタンインターナショナル)

■[Windows3.1]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●エキスパート・クイズショー日本語版(誠和システムズ)3月●スライドショー セカンドコレクション(エーエムティーサヴァン)未定●バーンズコレクション(バンタンインターナショナル)3月→4月5日●キングスクエストVIIver2.0(シエラ・パイオニア)3月8日→3月22日●ザ・マスターズ(TBS)2月→(アスキー)3月1日●シンキン・シングス コレクション2(システムソフト)2月16日→3月8日●赤井孝美CD-ROM画集「プリンセスメーカーとかいろいろ」(ガイナックス)2月16日→未定●KAERUMAN(NECインターチャネル)3月22日→3月24日●お父さんのためのチェス(ITOCHU)3月15日→4月●お父さんのための囲碁(ITOCHU)3月15日→4月●もんじゃVol.1(コデュー・コンピュータ)3月15日→3月29日●SKI制服向上委員会 1.狙われた制服編(広美)3月8日→3月29日●SKI制服向上委員会 2.正義の味方参上！編(広美)3月29日→4月26日●ファーランドストーリー天使の涙(TGL)3月15日→3月下旬●ゲームの鉄人 THE 10GAMES(サンソフト) 2月中旬→2月9日●プロの碁'96SX(日本囲碁ソフト)12月8日→3月22日●シムシティ2000スペシャル for Windows95(イマジニア)3月15日→3月22日●ファンタズム(シエラ・パイオニア)3月22日→5月24日●ドッグズ(ヴァージンインタラクティブ)3月→3月29日●ケルトの聖戦(光栄)3月→3月22日

■[ハイブリッド]先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●星の王子さまスクリーンセーバー(システムソフト)未定●マンガCD-ROM倶楽部Vol.①「雲にのる」本宮ひろ志(ゲームバンク)2月→2月20日●ニューヨーク・オン・ザ・エッジVol.1〜魔屈のエンタテイメンント(TBS)2月→1月25日●ボイスコレクション8 深見梨加(広美)2月下旬→3月22日●ボイスコレクション9 丹下 桜(広美)2月下旬→3月22日●チャドウィック〜さらわれたタマゴを救え！(マルチソフト)春頃●リーエレクトJFK〜ケネディは生きていた!?(アミューズ)2月25日→5月●濃縮CD-ROM大図鑑トップをねらえ！(ガイナックス)3月→3月22日●イエローブリックロード(シナジー幾何学)〈込〉3,200円→〈込〉3,800円●クイズ！カスティアの剣(インフィニシス) 3月下旬●レベルアサルトII日本語版(マイクロマウス)3月下旬／価格未定→6月予定／価格未定●ランドセル小学1年ver.3.0(がくげい)2月26日→2月27日●シムタウン for Windows95(イマジニア)Windows3.1→Windows95

Tsuka

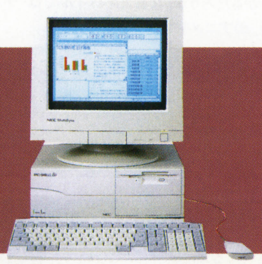
■対応機種
コンピュータ本体：80386以上を搭載しWindows 95J/WindowsNT 3.5/Windows 3.1Jが稼働するパーソナルコンピュータ（80486以上を推奨）
基本ソフトウェア：Windows 95J、WindowsNT 3.5、Windows 3.1J
メ モ リ：メモリ 6MB以上（推奨8MB以上）
ハードディスク：全インストールの場合は約40MBの空き容量、最小システムの場合は最低2MBの空きが必要

■主な特長
●統合開発環境によるプログラム開発
「めじろ」には、プログラムを開発するのにすべての開発ツールが統合されており、マルチウィンドウによる作業効率の向上を実現しています。
●初心者でもすぐ使えるC言語インタープリタ
作成したプログラムは、コンパイルすることなく直接実行できるため、プログラムの開発時間が短縮できます。また、面倒くさい手続きがないので、C言語が初めての方でも充分利用できます。通常、C言語でウィンドウズのプログラムを作成すると数十行から数百行くらいのプログラムになりますが、「めじろ」では数行で充分楽しめるプログラムが記述することができます。
●マルチメディア・オーサリングツールとして利用可能
音声・ビットマップ・ムービーなど、マルチメディア機能を、全てサポートしていますので、マルチメディアのオーサリングツールとして利用することが可能です。
オーサリングに必要な関数（ビットマップ関連関数、サウンド関連関数、ムービー関連関数、ダイアログ関連関数、メニュー関連関数等）があり、それらをプログラムの中から呼出すことにより、精密なコントロールを行うマルチメディアのコンテンツが容易に作成できます。
●インストール・プログラムとして利用可能
「めじろ」を利用してインストール・プログラムとして利用することも可能です。「めじろ」はインストール・プログラムを作成するにあたって必要な関数（グループ作成、アイテム登録、圧縮／解凍、分割／結合／コピーなど40関数以上）、全てサポートしています。面倒くさいインストール・プログラムも「めじろ」を利用すれば容易に作成できます。また、同梱のランタイムを利用すれば無制限に再配布ができます。

Windows用／価格 39,800円（税別）

Windows95/NT3.5/3.1対応
32bitアプリケーション

株式会社 塚本吉彦事務所
〒170 東京都豊島区東池袋3-11-8
TEL.03-5950-0788



PC-9801シリーズ

PC-9801 SERIES

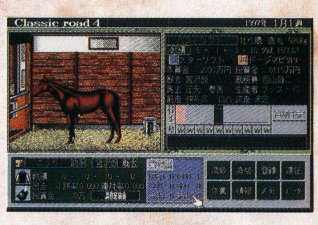
分業

好きな立場で遊べる,『クラシックロード』第4弾

競馬SLGとして高い人気を誇っている『クラシックロード』シリーズも，今回で4作目となる。『1』から『2』，『2』から『3』になるときは「前作にない○○を追加！」「××の点をパワーアップ！」といったカンジで新たな要素を取り入れてきたわけだが，本作ではシステム自体が大きく変更されている。

前作では，プレイヤーは自分の牧場で馬を育て，調教し，レースに出場させていた。オーナー（馬主）&調教師&ブリーダー（牧場経営者）という立場だったわけだ。ところが今回は，「オーナーブリーダー」「調教師」に「トラックマン（レースの予想屋）」を加えた3業種の中からどれかを選んでプレイすることになる。同業者と争いつつ，独自の利害によって動く他業種と協力していく――よりリアルなゲームになったわけだ。

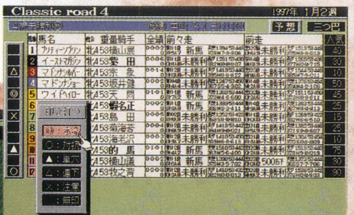
加えて，凱旋門賞など世界の主要28レースや地方競馬への参戦も可能となり，96年度から実施される新レース日程にも対応している。競馬SLGファンはもちろん，競馬に興味がある人の入門ソフトとしてもオススメだ。　（煌竜）

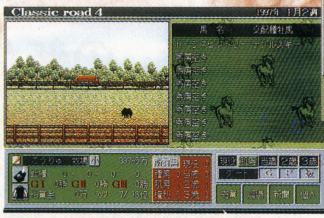


▲こちらは調教師。調教助手からはじめて，馬のあつかいかたを学ぶ

クラシックロード4

■ビクターエンタテインメント　■競馬SLG
■11,800円　■発売中





◀▲オーナーブリーダーは前作までといっしょ。設備と優秀な牝馬をそろえよう。トラックマンは5人のライバルと競い合う。競馬新聞の読みかたも勉強できるぞ

▼レースシーンもパワーアップ！操作性もさらに向上しているぞ

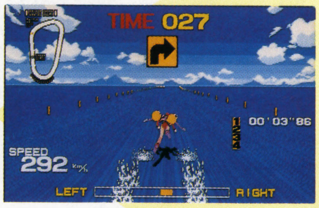
今月の新作

年度末商戦直後の今月は，発売本数がちょっと少なめ。その中で見ていくと『ディスクステーション』のマイペースぶりが目立つ。楽しいミニゲームをたくさん収録しているので，遊んだことがない人は一度手に取ってみよう。システムは前作とさほどかわっていないものの，完成度の高い本格派戦術級SLG『アドバンスドパワードール2』にも期待。

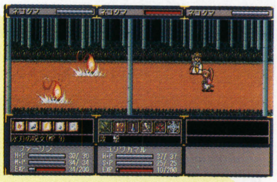
CPU386以上

ディスクステーション10号

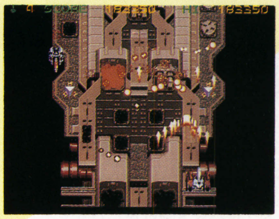
4／5　■コンパイル　■ディスクマガジン
■1,980円（税込）　■CD-ROM



幻世捕物帳／RUDE BREAKER／俺が切り札／ランナーズ・ハイ／あっぷるそーす　あのコと夏祭り／なぞぷよ／影虎・哲也のおまけコーナー／Windows用映像データ，その他の記事を収録。



▶『幻世捕物帳』の主人公は，『幻世喜譚』のヒロインのファーリンだ

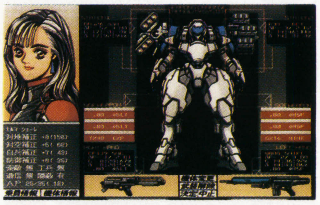


◀『RUDE BREAKER』は全5面のシューティング・ゲーム

ハードディスク専用

アドバンスドパワードール2

4／5　■工画堂スタジオ　■SLG
■9,000円　■5,3.5'2HD



本格派戦術級SLG『パワードール』シリーズの最新作。新キャンペーン・システムの採用により，ストーリーの幅が広がっている。新兵器も多数登場，前作は不要（データの転送は可能）。

ドラゴンロア

4／19　■ケイエスエス　■AVG
■11,400円　■CD-ROM（2枚組）

▶画面内の気になる部分をクリックすることにより行動していく方式だ

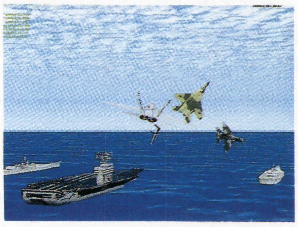
◀「力」と「知」のどちらを重視するかで，ゲームの展開が変化する

［海外から移植］伝説の騎士「ドラゴンナイト」の称号を夢見る主人公の修行の旅を描く，RPG風の正統派ファンタジーAVG。画面は3Dレンダリングで描かれており，戦闘はリアルタイムとなる。

PC-9801／21用

U.S.ネイビーファイターズ ゴールド

4／26　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■フライトSLG
■12,800円　■CD-ROM

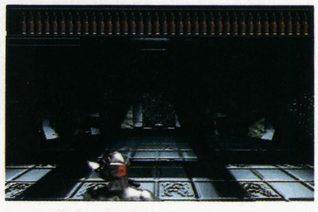


［海外から移植］アメリカ海軍の艦載機を駆り，数々のミッションをこなす本格派フライト・シミュレータに，ミッション・ディスク『マリンファイターズ』を付け加えたソフト。

アフターケア／PC-9821用

バーチャルウォーズ

3／15　■塚本吉彦事務所　■オムニバス
■1,380円　■CD-ROM



［海外から移植］AVG『サイバーウォー』のエピソード1のみを収録した，ストーリーつきのミニゲーム集。簡易版を廉価で提供する同社の「1,380円」シリーズ第3弾にあたる。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

発売予定タイトルが急激ないきおいで減っているのがわかるだろうか。なおコンパイルでは『ディスクステーション』におさめるムービー用として，同社『魔導物語』のアニメを制作中とのことだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
4月5日	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
4月26日	インフェルノ(○)	SLG	イマジニア	9,800円
	★ディエス・イレ(※)	AVG	ファミリーソフト	8,800円
5月5日	EXCITINGみるく第3話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
5月24日	レッスルエンジェルスV3(=※)	プロレスSLG	ケイエスエス	(予) 9,800円
5月予定	ハープーン2アルティメット(○=)	SLG	イマジニア	14,800円
	システムショック(○=)	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	12,800円
春頃予定	デュエルサクセション(○)	SLG	クレソフト	9,800円
	太平洋戦記	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	英雄伝説IV～朱紅い雫(=)	RPG	日本ファルコム	12,800円
6月中旬	ラストガーディアン2～黄泉の封印	SLG	ANJIN	9,800円
6月予定	時の伝説～フィアナの聖少女(※)	RPG	ジャパンホームビデオ	10,800円
7月5日	★ディスクステーション11号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
未定	パチンコパッケージ#2(※)	パチンコ	エムズ・アン・ティーズ	未定
	エメラルドドラゴン外伝イッシュバーン戦記(+※)	RPG	グローディア	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	7,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	激闘！日清・日露海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	(予) 8,800円
	遊演体空想遊戯シリーズVol.3～光と闇の伝説	ディスクマガジン	TAKERU	〈込〉2,900円
	開発コードネームVT(仮)(=)	ARPG	日本ファルコム	未定
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
5月予定	1942:ザ・パシフィック・エア・ウォー	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	12,800円
春頃予定	レジェンド・オブ・キランディア3(○)	AVG	ビクターエンタテインメント	12,800円
	アリーナ～カオスの杖(○※)	RPG	ピング総研	12,800円
未定	エメラルドドラゴン	RPG	グローディア	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●魔法千一夜(TAKERU)未定●New碁キチくん(G.A.M.)[PC-9821]96年●ディエス・イレ(ファミリーソフト)2月9日→2月15日●忘れえぬ炎(遊演体)3月29日→3月28日●ジェット・ストリーム(ダットジャパン販売)3月下旬→4月中旬●TFX(イマジニア)未定→4月26日●ノクトロポリス(エレクトロニック・アーツ・ビクター)6月●軍事資料データベース①第二次世界大戦・太平洋編(ジェネラル・サポート)3月1日→3月15日●EXCITINGみるく第1話(TAKERU)2月15日→3月5日●囲碁IV(アスキー)2月→3月●フィニッシュホールド2 TAG(システムソフト)2月23日→3月22日●F-14フリートディフェンダー(スペクトラムホロバイトジャパン)2月下旬→2月23日●スーパー野球道リミテッド(毎日コミュニケーションズ)3月上旬→3月下旬●偽典・女神転生～東京黙示録(アスキー)3月→4月

(※)……ハードディスク専用／(=)……PC-9801・9821／(+)……CPU386以上／(++)……CPU486以上／(▲)……256色専用／(○)……CD-ROM／★……今月DataBaseに初登場した新作

FM TOWNSシリーズ

FM TOWNS SERIES

今月の新作 光栄のエデュテイメントと『テオ』の新バージョンが登場

2か月ぶりの新作は，教育用ソフトと環境ソフトという，いかにもTOWNSらしいラインナップになっている。

『ゲーム日本史』は，歴史物SLGメーカーの雄である光栄が発売する教育用ソフトだ。好評を得ている英語教育ソフト『EMIT』でつちかったノウハウと，得意分野の結合の成果に注目したい。

もう1本は育成SLG風の環境ソフト『テオ』の新バージョン。センサーを取りつけ，架空の惑星とコンタクトをとるという，斬新な内容が評判になったタイトルが，新しい内容を付加して再発売される。既体験者はもちろん，未体験者はぜひこの機会に，新しいスタイルのコミュニケーション・ソフトに触れていただきたい。

ゲーム日本史～革命児・織田信長

4月 ■光栄 ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM

アニメーション・ドラマを楽しみつつ，織田信長の波乱の人生を体験できるソフト。ストーリー監修は井沢元彦，キャラ・デザインは藤原カムイ，音楽は菅野よう子など，各界の一流スタッフを起用。

テオ～もうひとつの地球 Version2.0

4月 ■富士通 ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

架空の惑星・テオと交信し，刻々と変化するその風景を楽しんだり，住人の人工生物たちと遊ぶ，育成SLG風環境ソフト。人工生物たちは人の声に反応して歌ったりアクロバット飛行をしたりする。

DataBase FM TOWNSシリーズ新作発売予定表

新作がパッタリと増えなくなった。もはや復活はできないのか……!?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼FM TOWNS専用(マーティー対応未定のものを含む)				
4月予定	EXCITINGみるく第1話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
5月予定	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
96年予定	太平洋の嵐2	SLG	G.A.M.	12,800円
	New碁キチくん	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	ジャパンホームビデオ	8,800円
	餓狼伝説2	対戦格闘	TAKERU	未定
	日本棋院の定石大事典 新装版	囲碁	電脳商会	19,800円
▼FM TOWNS／マーティー両対応				
春頃予定	アイドル雀士スーチーパイSpecial	麻雀	ピング	7,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●囲碁シリーズCD版(G.A.M.)96年

X68000シリーズ

X68000 SERIES

X68K必携名作ソフト⑥ 源平討魔伝

魔族を率いて日本全土を制した源 頼朝を倒すため，地獄の底から「平 景清」がよみがえった……。

『源平討魔伝』は，アーケード・ゲームからの完全移植版。昔の日本をイメージした独特な作品世界を持ち，舞台となる国により，横スクロール，平面画面，ビッグモードという3種類のステージが楽しめた。中ボスの義経，弁慶の造形と動きは，いま見ても圧巻だ。

DataBase X68000シリーズ新作発売予定表

毎度おなじみ『R.C.』の追加データ集が，TAKERUにて近日登場予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月予定	★R.C.ロボット集+α Vol.7	データ集	TAKERU	〈込〉1,800円
4月予定	EXCITINGみるく第1話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
5月予定	EXCITINGみるく第2話	AVG	TAKERU	〈込〉1,500円
未定	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	あにまーじゃんX	麻雀	ソニア	9,800円
	プリンセスメーカー1	SLG	ニュー	14,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『コミックオン』や『エヴァンゲリオン』など，従来のマック・ユーザーに不人気と思われていたタイプが健闘。ハイブリッドとはいえ，ユーザー層に変化が？

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	INFO MAC VOL.7国内版	パシフィックハイテック	オムニバス	3,800円(込)
2	前1位	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVOL.1	ガイナックス	素材集	6,800円
3	↑前7位	LEVEL ASSAULT II	マイクロマウス	3Dシューティング	9,800円
4	初登場	コミックオンVOLUME1	東芝EMI	エンターテインメント	3,800円
5	初登場	A-10アタックCD版 日本語版	ラビックス	シューティング	7,800円
6	前2位	X-WING COLLECTOR'S CD	マイクロマウス	3Dシューティング	9,800円
7	↑再登場	ミスト日本語版	インタープログ	AVG	12,800円
8	↑前9位	コマンチ マック日本語版	マイクロマウス	フライトSLG	9,800円
9	前6位	レーシングデイズ	インターネットカフェ	レーシング	8,800円
10	初登場	雀豪4 for Macintosh	ビクターエンタテインメント	麻雀	9,800円

ランキング協力：ソフマップ
※英字タイトルは，日本語マニュアルつきの英語版です。

自宅で西部

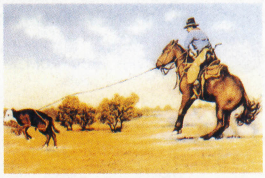
え，カウボーイ入門ソフトですか!?

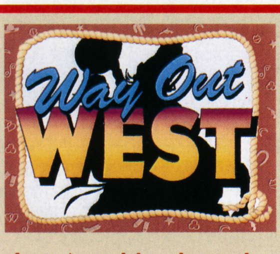
この作品は，日本初のアメリカ開拓時代のデータベース，いうなれば“バーチャル西部”だ。アメリカ現地ロケによる実写ムービーで，気分はもうカウボーイ。行く先々の店では，アメリカのカウボーイ・グッズのショップ情報から，投げ縄の打ちかた，拳銃の名人になる方法まで，懇切ていねいに教えてくれるのだ。

ここに住んでいる連中のなかには，銃の腕前を自慢するヤツもいるが，そのときはミニゲームの開始。目にもとまらぬ早撃ちで空缶を弾き，サボテンに乗せてドギモを抜いてやろう。

ちなみに，この街から現実の世界にもどるとき（つまり終了時）には，それまでの行動がエンディングに反映する。首を吊られるか，はたまた西部にその名をとどろかすかはキミしだいだ。（薮良小路）

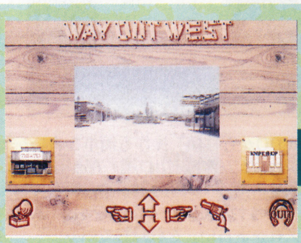
◀これは，実際に見てこいってことですか？


▶カウボーイ芸の一つ，投げ縄の伝授



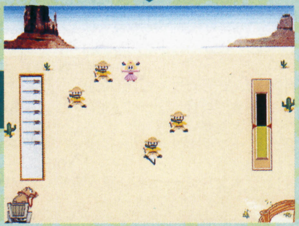
ウェイ・アウト・ウエスト

■日本コロムビア ■エンターテインメント
■5,800円 ■発売中



▲本当に西部の街を歩いている感覚に。どこかに事件はないのかな？

▼娘をさらわれた婦人が助けをもとめていた。ミニゲームのはじまりだ


▲ナイフを投げて悪党を倒せ！ 待ってな娘さんッ

愛してるわよォん

▶と思いきや，なぜか母親と結婚するハメに……

▲映画館ではいろんな西部劇を上演中。コーラとポップコーンは無料だ

今月の新作

3月28日にバンダイ・デジタル・エンタテインメントから発売されたピピンアットマーク。専用タイトルもいくつかあがってはいるが，来月以降にまとめて紹介しよう。

馬なり手帳'96

4/12 ■マイクロビジョン ■エンターテインメント ■12,800円 ■CD-ROM

［Windowsから移植］1996年3月までの情報を収録した競馬データベース。たんなるデータ集にとどまらず，2人対戦のできるカルトクイズや，よしだみほ描き下ろしの壁紙なども楽しめる。

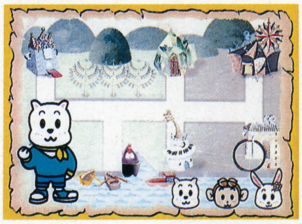
サーフサイド殺人事件

4/19 ■BMGビクター ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ある若いサーファーの殺害事件を解決する推理ゲーム。プレイヤーは6時間以内に真犯人を探しださねばならない。犯人，動機などが複数用意されているマルチ・シナリオ方式。

よ～いドン！たからものをおいかけろ

4/25 ■テイチク ■教育 ■4,900円 ■CD-ROM



小さな子どもが1人でも操作できることをコンセプトにした教育ソフト。悪者タイガーが持ちさった宝物を，ウサギやサル，イヌたちとともに，ミニゲームをとおして追いもとめるストーリー。

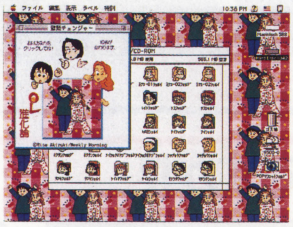
Full Tilt！3Dピンボール

4/中 ■ナユタ ■ピンボール ■8,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］3Dタイプのピンボール。ドラゴンをめぐる冒険を描く「DRAGON'S KEEP」，宇宙艦隊の司令長官をめざす「SPACECADET」，海賊の宝を探す「SKULDUGGERY」を収録。

OL進化論スクリーンセーバー

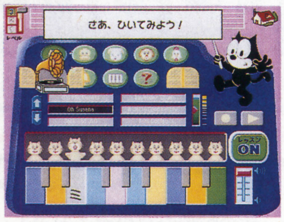
4／下 ■ユタカ ■スクリーンセーバー ■5,800円 ■CD-ROM



秋月りすの同名人気コミックを題材にしたセーバー。スクリーンセーバーモジュールはもちろん，独特の暖かみを持ったキャラクターの壁紙やアイコンなどの素材を，多数収録している。

ベイビー・フィリックス

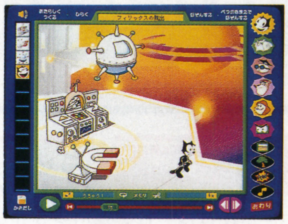
4月 ■メガ・ウェブ ■教育 ■5,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］ベビー・フィリックスのキャラクターで，図形や音楽，塗り絵，ゲームなどを楽しむ幼児教育ソフト。英語モードも搭載しており，外国語に慣れ親しむことができる。

フィリックス ザ キャット カートゥーンツールボックス

4月 ■メガ・ウェブ ■エンターテインメント ■6,980円 ■CD-ROM

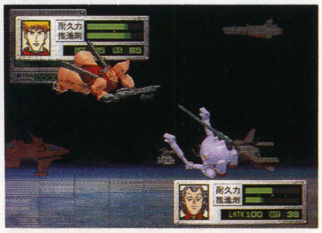


［海外から移植］アメリカで人気のキャラクターを使って，簡単にアニメーションを作ることのできるツールソフト。BGMやセリフ，効果音も自由に設定可能で，完成させた作品は動画で保存できる。

アフターケア／ピピン対応

ガンダム タクティクス

3／28 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

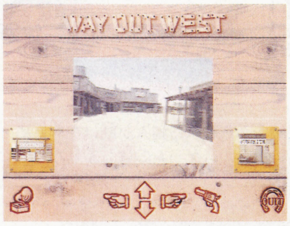


初代「機動戦士ガンダム」がテーマのリアルタイムSLG。艦隊を指揮し，ミッションをクリアしていく。両軍どちらでもプレイでき，登場人物はオリジナルをふくめ100人。マルチ・シナリオ採用。

アフターケア

ウェイ・アウト・ウエスト

2／21 ■日本コロムビア ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

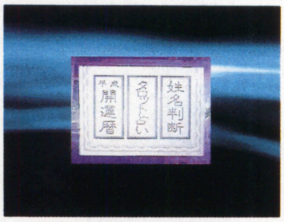


西部の街を歩きながら，当時の生活習慣などの情報を閲覧するデータベース。住人が話しかけてくるだけでなく，ところどころにミニゲームも用意されており，楽しみながら情報を得ることができる。

アフターケア

「占都物語」その1

3／22 ■アリアドネ メディア ■占い ■5,800円 ■CD-ROM

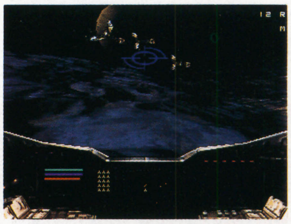


［3DOから移植］操作も簡単な占いが3種入ったソフト。山口純一郎が監修した九星占術「平成開運暦」や，画数で占う「姓名判断」，ケルト十字法による「タロット占い」を収録している。

アフターケア

ショックウェーブアサルト

3／29 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■3Dシューティング ■9,800円 ■CD-ROM

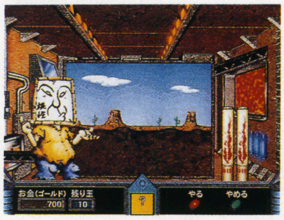


［海外から移植］レーザーとミサイルで眼前に現れる侵略者を撃破していく3Dシューティング。ミッションを遂行する地球の各地域には，現実にある建造物がリアルに描かれ，かつ高速に流れていく。

アフターケア／ピピン対応

鉄マン外伝～ゲーム大王の野望

3／下 ■テイチク ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



［ハイブリッドから移植］全世界の露天征服をたくらむテキヤ将軍を打倒するため，鉄マンがふたたび立ち上がるミニゲーム集。ピピン対応のため，グラフィックや操作性に改良が加えられている。

DataBase Macintoshシリーズ日本語版新作発売予定表

ピピン対応（または専用）と発表されているタイトルが混在しているが，次号からは分離して掲載する予定。（PA）マークがあるソフトは，ピピンでも動くと正式に発表されたものだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
3月28日	★キッズボックス（PA）	教育	アスク	5,880円
3月下旬	ミュージックアイランドVol. 1 ピーターと狼（PA）	エンターテインメント	オラシオン	5,800円
4月20日	ドラクロワ～モロッコの旅	データベース	フジテレビ／インフォシティ	9,800円
4月26日	★クエスト・フォー・フェイム	AVG	BMGビクター	6,800円
4月下旬	★殺意の証明	SLG	インタープログ	（予）9,800円
4月予定	ウルトラマンスクリーンセーバー VOL. 3	スクリーンセーバー	マックザウルス	5,800円
5月17日	★女性ジャーナリスト殺人事件	AVG	BMGビクター	7,800円
5月予定	ポップアップ・メーカー	エンターテインメント	アスク	（予）14,800円
	ドッグズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	3,800円
	ミュージックアイランドVol. 2 くるみわり人形（PA）	エンターテインメント	オラシオン	5,800円
	ぷよぷよ for Macintosh	アクションパズル	ボーステック	7,800円
	★スーパーマリオ スクリーンセーバー	スクリーンセーバー	ユタカ	5,800円
6月21日	★MISS～白夜に舞う天使たち（仮）	AVG	テイチク	5,800円
6月25日	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL. 1「最臭兵器」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL. 2「彼女の想いで」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	MEMORIES デジタル・ライブラリーVOL. 3「大砲の街」	データベース	バンダイビジュアル	7,800円
	★ミッションスクール制服図鑑R（PA）	データベース	バンダイビジュアル	5,800円
	リップス・ザ・エージェント# 2 ～ショーほど過酷な商売はない	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	★麻宮騎亜×キクチミチタカ スタジオ・トロン作品集 ～ジャングル（仮）	画集	バンダイビジュアル	12,800円
6月27日	殺シノ・ダイス（PA）	SLG	テイチク	5,800円
6月予定	ポップショップvol. 1	エンターテインメント	ITOCHU	未定
	キャッズ	エンターテインメント	ヴァージンインタラクティブ	（予）3,800円
	ViViDe VaViDe	パズル	富士通パソコンシステムズ	未定
8月予定	★麻宮騎亜×キクチミチタカ スタジオ・トロン作品集 ～ジャングル（仮）（普及版）	画集	バンダイビジュアル	5,800円
夏頃予定	キングスクエストVIIVer. 2.0	AVG	シエラ・パイオニア	（予）9,800円
	シバー	AVG	シエラ・パイオニア	（予）9,800円
	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	（予）11,800円
	うるうるIII	絵本	太洋堂	未定
	★卒業R ～グラデュエーションリアル（PA）	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
9月予定	リップス・ザ・エージェント# 3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
秋頃予定	我流競馬Ver. 2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ゲッツェンディーナー	ドラマ	ガイナックス	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	オルセー美術館（仮）	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
	サンディエゴ号の財宝	データベース	フジテレビ／インフォシティ	未定
未定	アローン・イン・ザ・ダーク	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	アローン・イン・ザ・ダーク 2	AVG	エーエムティーサヴァン	9,800円
	リスニング・ゲームズ ・ウィズ・イングリッシュ	教育	eigo Media	9,950円
	ワード・ゲームズ ・ウィズ・イングリッシュII	教育	eigo Media	6,950円
	アローン・イン・ザ・ダーク 3	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	★デスクトップライフ 2（仮）	SLG	9003inc.	未定
	もっともっと インクレディブル・マシーン	パズル	サイベル	8,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	8,800円
	★MISS～白夜に舞う天使たち（仮）（PA）	AVG	テイチク	5,800円
	サイレント・メビウス ～アリス・リデル	AVG	バンダイビジュアル	未定
	スカル・クラッカー	アクション	バンダイビジュアル	未定
	スペルグラム	AVG	バンダイビジュアル	未定
	ダスト	AVG	バンダイビジュアル	9,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン（セキサス）未定●トランスポートタイクーン完全日本語版（ITOCHU）4月12日→4月下旬●ブローンアウェイ（マルチソフト）3月15日→4月5日●スライドシュー　セカンドコレクション（エーエムティーサヴァン）未定●ザ・マスターズ（TBS）2月→（アスキー）3月1日●バーンズコレクション（バンタンインターナショナル）3月→4月●ロードランナー オン・ライン（シエラ・パイオニア）3月22日→4月12日●フレディ・フィッシュ「海草の種」紛失事件！（メディアヴィジョン）2月下旬→3月2日●オレゴントレイル 2（メディアヴィジョン）2月上旬→2月15日●プリンセスメーカースクリーンセーバー　お父さんの日記帳（ガイナックス）3月8日→3月22日●ジャングルパーク（デジタローグ）4月下旬→4月26日●インディジョーンズ　アトランティスの秘宝　日本語版（マイクロマウス）2月下旬→4月●フルスロットル日本語版（マイクロマウス）2月下旬→6月●倉庫番 for Macintosh（ITOCHU）3月8日→3月15日●けろっぴ デイ ホッパー（メガ・ウェブ）価格未定→9,800円●お父さんのための囲碁（ITOCHU）3月15日→4月●お父さんのためのチェス（ITOCHU）3月15日→4月●ビクトリアン・パーク（バンダイ・デジタル・エンタテインメント）3月22日→4月下旬

（PA）……ピピン対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

DOS/Vパソコン

PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『レベルアサルトII』が2か月連続トップ。なんと今月は全部がフライトSLGかレーシングという結果になってしまった。他ジャンルのゲームも登場してほしいところ。

順位	前回	タイトル
1	前1位	レベルアサルトII (REBEL ASSAULT II) ●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円
2	前2位	フライト・ショップ (FLIGHT SHOP) ●バオ ●フライトSLG
3	↑再登場	ジャパン・シーナリー ●(JAPAN SCENARY) ●マイクロソフト ●データ集
4	初登場	ウイングコマンダーIV (WING COMMANDER 4) ●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●フライトSLG ●9,800円
5	前3位	タワー (TOWER) ●トワイライト ●フライトSLG
6	初登場	スクリーマー (SCREAMER) ●ヴァージンインタラクティブ ●レーシング ●8,800円
7	↑前10位	インディカーレーシングII (INDYCAR RACING II) ●ヴァージンインタラクティブ ●レーシング ●8,800円
8	前6位	TFX EF2000 (TFX EF2000) ●オーシャン ●フライトSLG
9	前4位	MSフライトシミュレータVer.5.1CD (MSFS Ver.5.1) ●マイクロソフト ●フライトSLG
10	前7位	タイ・ファイター コレクターズCD (TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD) ●マイクロマウス ●3Dシューティング ●9,800円

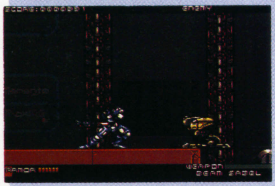
※カッコで英字タイトルがあるものは英語版，そのうち値段があるものはメーカーによる輸入版，ないものは直輸入版です。

あと三歩 日本製のにおいを持った海外ソフト

日本のアニメが世界，とりわけアメリカやヨーロッパで評価され，「ジャパニメーション」と呼ばれるようになってひさしい。アメリカ人もやっぱり“セーラームーン”“葛城ミサト”なのである。となると，外国でも日本製アニメに少しでも近づこうとする。その結果生まれたのがこのソフト。写真を見ればわかるが，かなり日本製アニメの影響を受けているのだ。

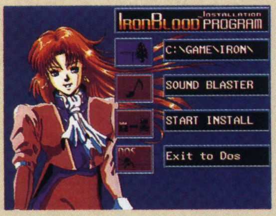
ゲームの内容も日本人好みで，ロボットを題材にしたアクション・ゲーム。5種類の兵器を使いわけ，各ステージのボスを倒していく。難易度は例によって激ムズだが，慣れてくるとそれなりに遊べるぞ。

日本では海外のゲームがウケて，海外では日本のモノがウケている。「ないものねだり」に終わらなければいいけれど。（安部理一郎）



◀敵が超強いので，さっさとクリアするのがいいようだ

◀こんなもんかと思うべきか，将来有望と見るべきか……



IRON BLOOD

■マイクロフォーラム ■アクション
■2,980円（参考価格） ※直輸入版

今月の新作

今月はまずまずの本数。パソコン本体の普及率に対して，新作本数は意外と少ない。国産オリジナルが増えるといいのにね。『バーチャルウォーズ』の価格は要チェック！

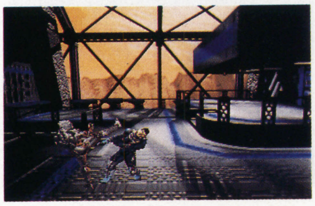
ドラゴンロア

4／19 ■ケイエスエス ■AVG ■11,400円 ■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］ドラゴンの夢が作りだしたといわれる世界を，破壊者オークたちから救うAVG。フル・レンダリングされた世界を自在に歩くことができる。PC-9801とDOS／Vのハイブリッド版。

バイオフォージ

4／26 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］オリジン・システムズ社のSFアドベンチャー。物語は，宇宙船でどこかの星に拉致され，サイボーグにされてしまった男の記憶をたどるというもの。フルCGによる映像表現は必見。

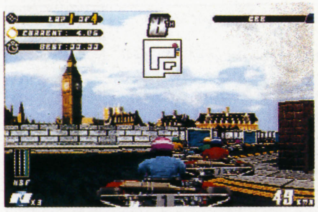
マジックカーペットDX

4／26 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■3Dシューティング ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］魔法のじゅうたんに乗ってマナを集める3Dシューティングを完全日本語化。『マジックカーペット』本体に加え，追加シナリオ集『ザ・ヒドゥン・ワールド』が収録されている。

マニックカート

4月 ■ヴァージンインタラクティブ ■レーシング ■8,800円 ■CD-ROM

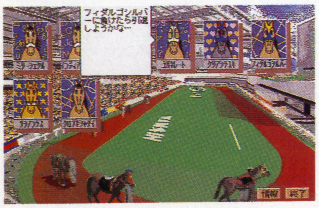


［海外から移植］世界各地を舞台に，8台のカートでトップを競うレーシング・ゲーム。背景の建造物には，実在するものがテクスチャー・マッピングにて登場する。全16コース，通信プレイ可。

アフターケア

馬なり1ハロン劇場2

2／16 ■マイクロビジョン ■競馬SLG ■12,800円 ■CD-ROM

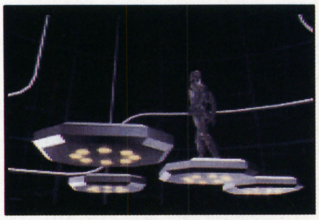


［PC-98から移植］よしだみほ原作の競馬マンガをゲーム化。自分の馬を購入し，GI制覇を目指す。馬と会話して状態を把握できるのが最大の特徴。新たに「馬の家出」などが追加された。

アフターケア

バーチャルウォーズ

3／15 ■塚本吉彦事務所 ■オムニバス ■1,380円 ■CD-ROM

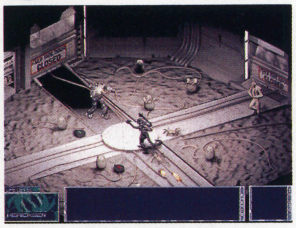


すでに発売されている『サイバーウォー』のエピソード1だけを商品化したソフト。高速バイクでサイバースペースを駆け抜けるゲームなどが収録されている。1,380円という低価格も魅力。

日本語マニュアル付

エイリアン (ALIENS)

4／12 ■マルチソフト ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM（2枚組）

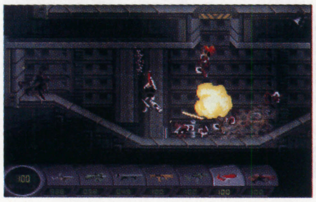


映画「エイリアン」を題材にしたAVG。プレイヤーはヘリクセン中佐となり，惑星B54Cから発せられた遭難信号に対処する。「エイリアンVSプレデター」のダークハウスコミック社も参加している。

日本語マニュアル付

アビューズ (ABUSE)

4/26 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■シューティング ■6,800円 ■CD-ROM

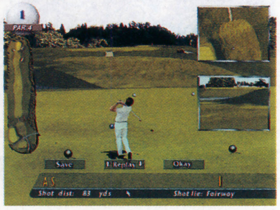


マウス+カーソル・キーで操作できる，サイドビュー・タイプのシューティング。遺伝子操作の副作用で狂暴化した囚人たちをくい止めるため，主人公は地下のコントロール・センターに向かう。

日本語マニュアル付

PGAヨーロピアン・ツアーゴルフ (PGA EUROPEAN TOUR GOLF)

4/26 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■データ集 ■3,900円 ■CD-ROM



発売中の『PGA TOUR'96』用のコース&プレイヤー・データ集。イギリス，ドイツ，アイルランドの名門3コースと，8名のゴルファーを追加できる。プレイには本体が必要。

日本語マニュアル付

DESCENT II (ディセントII)

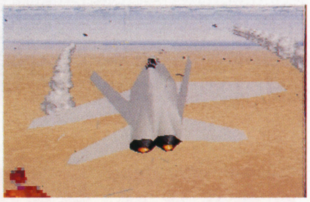
4/26 ■インタープレイ ■3Dアクション ■6,800円 ■CD-ROM

人気の360度全方向シューティングの続編。アフターバーナーの採用により，スピード感が増しているほか，洞窟内の照明を破壊し，敵に気づかれないように行動するなど，戦略性も大幅にアップ。

日本語マニュアル付

アドバンスド・タクティカル・ファイターズ (ADVANCED TACTICAL FIGHTERS)

4/26 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■6,800円 ■CD-ROM



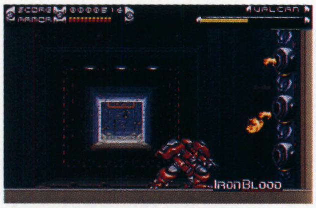
『U.S.ネイビーファイターズ』の続編的フライトSLG。世界初のステルス戦闘機であるF-117ナイトホークをはじめ，ステルス機を中心とした10数機を操縦，ミッションをクリアしていく。

海外直輸入ソフト

最近は国内メーカーさんがガンバっているので，ビッグ・タイトルをこのコーナーで紹介する機会も少なくなりました。というわけで，最近は「コレ絶対日本じゃ発売されないよね」というもの，いわゆるB級作品を中心にチョイスしています（一部例外アリ）。ランキング&ソフトの提供は秋葉原・T-ZONEミナミ6F（☎03-3257-2771）です。

アイアンブラッド (IRON BLOOD)

■マイクロフォーラム ■アクション ■2,980円 ■CD-ROM



4種類の武器を使いわけて侵攻する，サイドビューのロボット・アクション。自機はサイバートロルとリップルの2機から選択可能で，エリアの最後には画面半分を占める巨大ボスが待ち受ける。

ドルイド (DRUID)

■サーテック ■AVG ■6,600円 ■CD-ROM

記憶をなくした男の秘密をさぐるクォーター・ビューのAVG。100以上のマップ，10,000フレームを超えるアニメーション，フル・レンダリングCGなど，秀逸なグラフィックが特徴になっている。

ファストアタック (FAST ATTACK)

■シエラオンライン ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM

潜水艦内部の描写がリアルなSLG。新型高機能潜水艦「ワーフェア」の艦長となって，アドリア海，ペルシア湾など，五つのミッションを遂行する。練習モードとして，70の問題も用意されている。

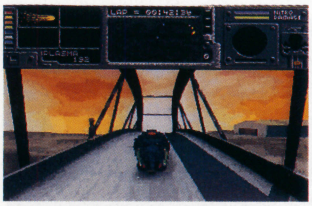
シェーキー・ジ・ウルフ (SHAKii THE WOLF)

■マイクロフォーラム ■アクション ■3,800円 ■CD-ROM

ファンタジーな絵柄の横スクロール・アクション。パンチと体当たりで敵を倒し，森や城，空などを旅する。主人公を狼に変身させると，火を吹くなどのスペシャル・アタックが使えるようになる。

マキシマム・ロードキル (MAXIMUM ROADKILL)

■アクレイムエンタテインメント ■レーシング ■3,980円 ■CD-ROM

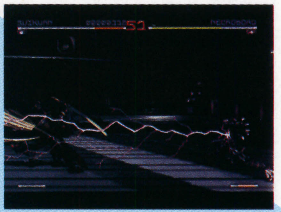


ショットによる妨害，煙幕，幅よせなど，なんでもありのバイクレース。途中，地雷や宇宙空間，核攻撃といったさまざまなトラップが仕掛けられている。全10コース，4人までの通信対戦が可能。

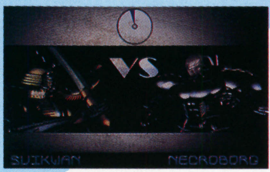
レザレクション～ライズ2 (RESURRECTION～RISE 2)

■アクレイムエンタテインメント ■対戦格闘 ■6,300円 ■CD-ROM

レンダリングの対戦格闘ゲーム『ライズ・オブ・ザ・ロボット』の続編。今回は固定サイドビューで，総勢18体のロボットが登場する。前作よりも，連続技システムや必殺技が強化されている。



▶登場キャラは人型からサムライ型まで豊富。全員倒すとボスが登場する



◀発売元のアクレイムらしい味つけがされて，まったくべつのゲームになった

DataBase DOS/Vパソコン日本語版新作発売予定表

新作本数が少ないために，静かな動きとなった今月のDataBase。『卍PSY幽記』はPC-9801からの移植版で，音楽を古代祐三が担当している和風RPGだ。

▼日本語版ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月下旬	★卍PSY幽記	RPG	ピー・エス・ディー	12,800円
5月予定	システムショック	ARPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
春頃予定	デュエルサクセション	SLG	クレソフト	9,800円
6月予定	★マスター・オブ・オリオンII	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	8,800円
	ディグ日本語版	AVG	マイクロマウス	9,800円
夏頃予定	サイベリア2	シューティング	ヴァージンインタラクティブ	未定
96年予定	タイムコマンドー	格闘アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	シェルショック	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	9,800円
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	麻雀悟空 天竺	麻雀	シャノアール	9,800円
	クリーチャーショック	3Dアクション	ビクターエンタテインメント	12,800円
	マイクロソフトスペースシミュレータ Version1.0(※)	SLG	マイクロソフト	12,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

▼日本語マニュアル付ソフト

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月予定	★CONQUEST OF THE NEW WORLD	SLG	インタープレイ	6,800円
6月予定	★AH-64D LONGBOW	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	DUNGEON KEEPER	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
未定	LANDS OF LORE 2	RPG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	NASCAR TRACKPACK	データ集	ビクターエンタテインメント	5,800円
	RIVERS OF DAWN	AVG	ビクターエンタテインメント	8,800円
	SCAVENGER	アクション	ビクターエンタテインメント	8,800円

■発売中止が決定した作品……●MADDEN NFL96（エレクトロニック・アーツ・ビクター）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●メックウォリアー2（アクティビジョン・ジャパン）4月11日●GRAND PRIX2（スペクトラムホロバイトジャパン）3月→4月●TOPGUN:FIRE AT WILL（スペクトラムホロバイトジャパン）3月●イレブンスアワー（ビクターエンタテインメント）春頃●PSYCHIC DETECTIVE（エレクトロニック・アーツ・ビクター）2月→2月2日 ●ファーランドストーリー伝記～アーク王の遠征（TGL）3月→3月下旬●フルスロットル日本語版（マイクロマウス）2月下旬→6月

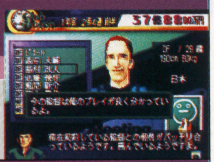
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

デキのよさとユーザーからの圧倒的支持で『ハンター』がトップに。2位はJリーグが題材のSLG『プロサッカークラブをつくろう』。7位までセガとカプコンが独占。

1 ヴァンパイア ハンター
初登場
●カプコン
●対戦格闘
●6,800円

2 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう
初登場
●セガ
●サッカーSLG
●6,800円



3 バーチャファイター2
前2位
●セガ
●対戦格闘
●6,800円

4 セガラリー・チャンピオンシップ
前1位
●セガ
●レーシング
●5,800円

5 ガーディアンヒーローズ
前4位
●セガ
●ARPG
●5,800円

6 ストリートファイターZERO 前3位
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円

7 バーチャコップ ↑前8位
●セガ
●3Dシューティング
●5,800／7,800円(銃付)

8 天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅 初登場
●ユーメディア
●AVG
●8,900円

9 機動戦士ガンダム 前5位
●バンダイ
●アクション
●6,800円

10 サンダーホークII 初登場
●ビクターエンタテインメント
●シューティング
●6,800円

セガサターン

SEGASATURN

少年よ涙しろ

硬派な3Dロボット・シューティングがお目見え！

先月ゲームアーツから発売された3Dアクション・シューティング『ガングリフォン』は，もうプレイしただろうか。精密にモデリングされた機動兵器が，実戦の戦場さながらにフィールドを駆けめぐる迫力のゲームだ。

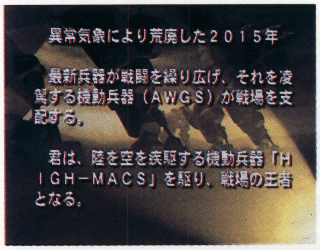
舞台は近未来の2015年。世界は環境破壊や局地的な紛争などで荒廃しきっていた。そんなさなか，新たな戦場へ日本外人部隊が投入される……というのが大まかな設定。こまかな舞台設定も，魅力の一つだが，注目すべきなのはそのリアルな映像だ。

モーション・コントロールを使用し，走行，歩行，飛行など，すべての動作にリアルなアクションを再現している。空間遠近法の採用や光源の計算などもされており，まさに実写さながらのクオリティになっている。

ゲーム中だけでなく，CGデモの美しさもポイント。初のビデオCD機能対応となっており，HIサターンか，それ以外の機種ではビデオCDオペレータ搭載機だと，さらに美しいデモが見られるのだ。

あらゆる部分でリアリティを追求した1作。そのこだわりを感じてほしい。　　（西部雅子）

▼四つの勢力に分裂した世界での，ある戦場が舞台。戦場は砂漠と化している



ガングリフォン〜ザ・ユーラシアン コンフリクト

■ゲーム アーツ　■3Dシューティング
■5,800円　■発売中

▼プレイヤーは，各シナリオごとにあたえられた任務を遂行する

これまでにない3Dシューティング！

▲兵器類は徹底的に調べつくして収録している。軍事マニアには感涙モノのゲームだ

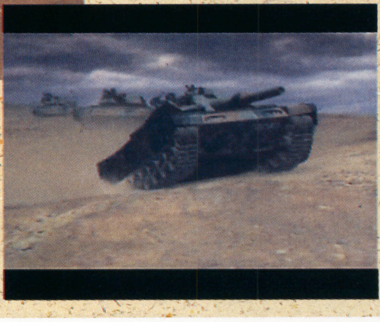
◀精密にモデリングされた機動兵器が動きまわる！

ビデオCDが見られる環境だと

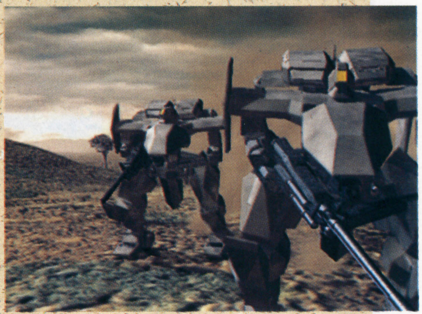
◀▼左がビデオCDが見られる環境でのデモ映像。下は通常の場合。明らかに画質がちがっている。ぜひビデオCD対応機で実物を見てほしい

美麗なCGに涙しろ！

ノーマルだと



GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT



▲オープニング・デモの1シーン。距離，位置，ドップラー効果まで考慮した効果音も必聴

今月の新作

20,000円という低価格の白いサターンも発売され，ますます好調なサターン陣営。今月も注目ソフトが目白押しだ。移植作が多いけれど，その中でも光っているのが『首領蜂』。サターンにとってはひさしぶりの本格シューティングで，もともとアーケードでも人気の高かった作品だ。小さい当たり判定とゲットポイントシステムが特徴。ぜひプレイすべし。

2度あることはサンドア～ル

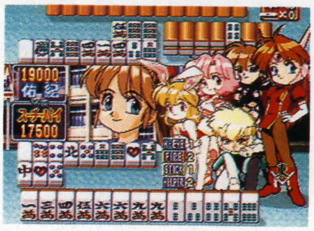
4/5 ■CSK総合研究所 ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

[アーケードから移植] パズルやアクションなど，27種類のミニゲームが楽しめる『タントア～ル』シリーズ第3弾。プレイモードは，アーケード，オリジナル，フリープレイの3種類を用意している。

X指定

アイドル雀士スーチーパイII

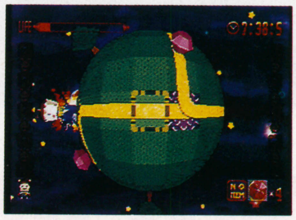
4/26 ■ジャレコ ■麻雀 ■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)



[アーケードから移植] 園田健一がキャラクター・デザインを手掛ける美少女脱衣麻雀。メインキャラを一新，4人の戦士の中からパートナーを選んで，女の子たちと麻雀勝負をする。

ゲームウェア創刊号

4/5 ■ゼネラル・エンタテイメント ■ディスクマガジン ■1,980円 ■CD-ROM

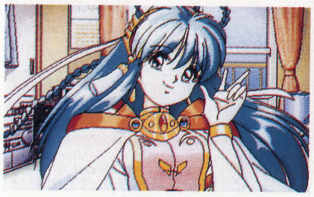


季刊発売のCD-ROMマガジン。ムービーAVG「シリーズ・オブ・ドリームス」，パズルゲーム「ピピットボーイの大冒険」「エジホン探偵事務所」，投稿コーナー，通信販売情報などを収録。

X指定

きゃんきゃんバニープルミエール

4/5 ■キッド ■AVG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



[パソコンから移植] 恋愛を題材としたAVG。さえない大学生となって，女性にアタックしていく。プレイヤーの行動により相手の態度が変化する，マルチ・ストーリー形式になっている。

鉄球～トゥルーピンボール

4/5 ■ギャガ・コミュニケーションズ ■ピンボール ■5,800円(予価) ■CD-ROM

[海外から移植] 美しいCGとサウンドに乗ってプレイする，3D視点のピンボール。2種類の視点切り替えができる。プレイ・テーブルは4種類で，最大8人までのプレイが可能。

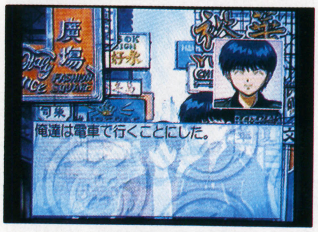
七つの秘館

4/5 ■光栄 ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM(3枚組)

人気作家・志茂田景樹の書き下ろしによるAVG。岬にある七つの館の秘密を解きあかすことが目的。音楽に宮川泰，声優に緑川光や國府田マリ子など，豪華キャストで贈るCD3枚組の大作。

3×3EYES～吸精公主～S

4/19 ■日本クリエイト ■AVG ■7,300円 ■CD-ROM(3枚組)



[パソコンから移植] 人気コミックが題材のAVGを移植。三只眼のパイと，彼女によって不死身にされた藤井八雲が二つの事件に取り組む。オープニングのアニメ化，新シーン追加など，各所を増強。

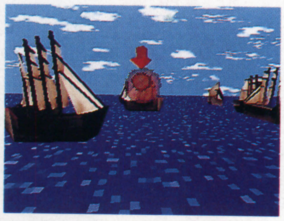
エンジェルパラダイスvol. 1 坂木優子の恋の予感

4/19 ■サミー ■パズル ■5,800円 ■CD-ROM

4×4の15ピースを動かし，坂木優子のポートレートを完成させるパズル。クリアすることにストーリーが進行していく。収録されている映像は新作で，彼女のすべてがわかるデータベースも用意。

大冒険～セントエルモスの奇跡

4/19 ■パイ ■SLG+RPG ■6,800円 ■CD-ROM



戦闘シーンにSLGの要素を組み込んだRPG。航海と貿易が盛んだった15世紀を舞台にしている。プレイヤーは主人公・リオンとなり，行方不明の父をさがすため大海原へと旅立つ。

真・女神転生～デビルサマナー 悪魔全書

4/26 ■アトラス ■データベース ■2,900円 ■CD-ROM

昨年末に発売された同タイトル・ソフトに登場する悪魔を，ハイレゾ・モードを使用してCG集化。全部で280体以上にもおよぶ悪魔を収録している。データベースとしての活用も可能。

美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック

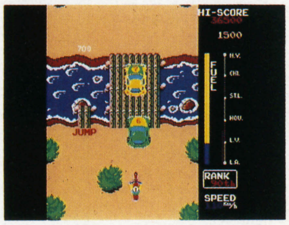
4/26 ■BMGビクター ■オムニバス ■5,300円 ■CD-ROM

三つの世界の女の子たちが，担当するゲームを勝ち進み，惑星ラピュラスを危機から守ることが目的。だれにでも楽しめる10種類のミニゲームを用意している。キャラを描くのは，同人誌の作者たち。

SUPER SOFT HOT INFORMATION 16

アイレム・アーケード・クラシックス

4/26 ■アイマックス ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］'80年代に人気を博したアイレムの『スパルタンX』『ジッピーレース』『10ヤードファイト』を復刻。オリジナル・サウンドと，攻略見本ムービーを収録している。

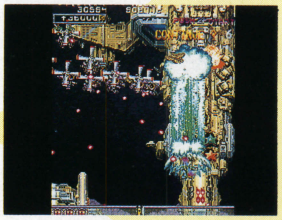
爆れつハンター

4/26 ■アイマックス ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM

人気アニメを題材としたデジタルコミック。個性的なキャラが，悪魔退治をくり広げる。戦闘シーンにはスロットバトルを採用，オリジナル・アニメも収録している。初回限定版にはおまけCD同梱。

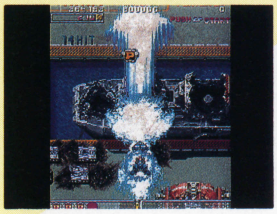
首領蜂

4/26 ■アトラス ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］縦スクロールのシューティング。3種類ある機体から自機を選択する。敵機を連続して撃ち落とすと高得点が得られる，ゲットポイント・システムが特徴。全5面。

▶選べる自機は3種類。それぞれでショットとレーザーが使える



◀サターン版オリジナルのスコアアタックモードでは最強状態でプレイできる

ジョニー・バズーカ

4/26 ■ソフトビジョンインターナショナル ■アクション ■6,800円（予価） ■CD-ROM

音楽の世界を舞台に，さらわれた仲間と愛用のギターを取りもどすため，ジョニーが大活躍する。ゲーム中の武器や敵キャラ，アイテムもすべて音楽に関係しているのが特徴。

X指定

野々村病院の人々

4/26 ■エルフ ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

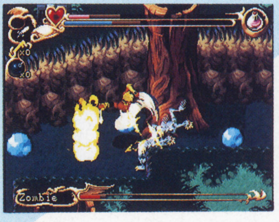
［パソコンから移植］探偵・海原琢麻呂となり，病院内で起こる事件を解明する。マルチ・ストーリー，マルチ・エンディングで，過激なシーンは多少変更されている。同社の家庭用マシン参入第1弾。

THOR（トア）～精霊王紀伝

4/26 ■セガ ■ARPG ■5,800円 ■CD-ROM

メガドライブ版『ストーリー・オブ・トア』の続編。主人公・レオンは，トアの地に眠る6精霊をさがす冒険に出発する。精霊のエレメンタルが6種類に増加，立体構造マップが新たに採用された。

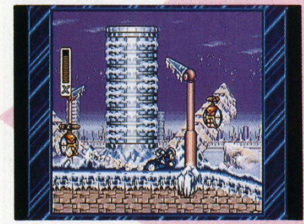
▶多彩なアクション，パズルの要素を持ったエレメンタルなど，見どころは満載



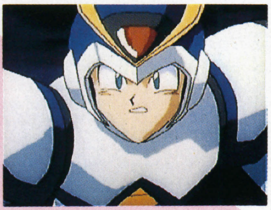
◀音楽は古代祐三。アナログ的なオーケストラ・サウンドが展開する

ロックマンX3

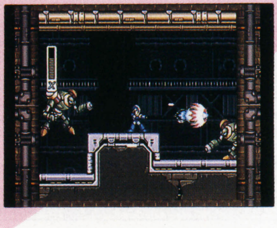
4/下 ■カプコン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］シリーズ最新作の移植版。オープニングやプロローグ，ボス登場シーンにオリジナル・アニメを挿入している。テーマ曲にはアイドルの渋谷琴乃を起用。



▶昨年の年末に発売された『X3』が早くも登場。正統派アクション・ゲームだ



◀ボスを倒して攻撃アイテムを得る伝統のシステムは，もちろん健在

テトリスS

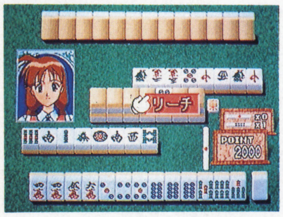
4/26 ■BPS ■アクションパズル ■5,800円 ■CD-ROM

名作アクションパズルの最新作がサターンにも登場。「燃え燃えテトリス」では対戦プレイが可能で，2列以上同時に消すとバナナで相手を攻撃できる。昔ながらの「クラシックテトリス」も収録。

アフターケア／X指定

麻・雀・天・使エンジェルリップス

3/29 ■日本システム ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］2人打ち脱衣麻雀『エンジェルキッス』を完全移植。3人の女の子と対局する。初回特典として，キスマーク入りシルク・ハンカチ，シークレット・イベント応募券を封入。

THOR～精霊王紀伝～

多階層マップによる立体バトルとトラップの数々が展開されるニューR.P.G.。かつてない豊富なアクションでみせるグラフィカルアドベンチャー。冒険をもりあげるのは古代祐三による新感覚クラシックオーケストラ！

4月26日発売予定5,800円

※表示価格は，消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

SEGA SATURN

（アクションR.P.G.）

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996　Music © Yuzo Koshiro 1996

RPGは，㈱バンダイの登録商標です

株式会社セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時（祝祭日除く）

DataBase セガサターン新作発売予定表

『バーチャキッズ』『斬紅郎無双剣』『PVI』『空牙』発売決定。セガのなつかしのビデオゲームを移植する「SEGA AGES」シリーズも発表された。リバーヒルソフトがスーファミで人気の『オウガバトル』2作品を移植。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月17日	サイバードール	RPG	アイマックス	(予) 6,800円
	慶応遊撃隊 活劇編	アクション	ビクターエンタテインメント	5,800円
5月24日	実戦パチスロ必勝法！3	パチスロ	サミー	6,800円
	ソード＆ソーサリー	RPG	マイクロキャビン	6,800円
5月31日	餓狼伝説3～遙かなる闘い	対戦格闘	SNK	6,800円
5月下旬	アクアゾーン for SEGASATURN	SLG	9003inc.	5,800円
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	AVG	バンダイ	(予) 5,800円
	メタルブラック	シューティング	ビング	5,800円
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	(予) 7,800円
5月予定	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	誕生S～デビュー	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	ダークセイバー	RPG	クライマックス	未定
	★SEGA AGES／宿題がタントア～ル	クイズ／オムニバス	セガ	(予) 4,800円
	ときめき麻雀グラフティ ～年下の天使たち(X指定)	麻雀	ソネット	(予) 5,800円
	ウィザードリィVI＆VII～コンプリート	RPG	データイースト	6,800円
	ハイパーリヴァーシオン	3Dアクション	テクノソフト	5,800円
	開運！なんでも鑑定団Vol.1 ～目指せ，7番目の鑑定士!!	データベース	テレビ東京	4,800円
	駿才～競馬データSTABLE	データベース	ナグザット	5,800円
	デス・スロットル 隔絶都市からの脱出	3Dシューティング	メディアクエスト	(予) 5,800円
	ライフスケイプ ～生命40億年はるかな旅	教養	メディアクエスト	(予) 6,800円
春頃予定	ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	5,800円
	エアーズアドベンチャー	RPG	ゲームスタジオ	未定
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6,800円
	コブラ・ザ・サイコガン	3Dシューティング	タカラ	5,800円
6月14日	犯行写真 ～縛られた少女たちの見たモノは?	AVG	イマジニア	6,800円
6月28日	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
6月中旬	ナイトストライカーS	3Dシューティング	ビング	5,800円
6月下旬	南の島にブタがいた	パズル	スコラ	未定
6月予定	時空探偵DD～幻のローレライ	AVG	アスキー	6,800円
	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	パチスロ	アスク講談社	未定
	同級生～if(仮)	AVG+RPG	NECインターチャネル	7,800円
	ルナ～シルバースターストーリー	RPG	角川書店	(予) 6,800円
	疾風魔法大作戦	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	ターフウインド'96 ～武 豊サラブレッド育成シミュレーション	競馬SLG	ジャレコ	未定
	★月花霧幻譚～TORICO	AVG	セガ	(予) 5,800円
	★SEGA AGES／スペースハリアー	3Dシューティング	セガ	(予) 3,800円
	ダライアスII(仮)	シューティング	タイトー	未定
	ピンボールグラフティー	ピンボール	パック・イン・ビデオ	(予) 6,800円
	風水先生	SLG	HAMLET	5,800円
	★必殺！(仮)	アクション	バンダイビジュアル	5,800円
7月5日	★ゲームウェア2号	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	1,980円
	ラングリッサーIII	SLG+RPG	メサイヤ	5,800円
7月10日	ホーンテッド・カジノ(X指定)	テーブルゲーム	ソシエッタ代官山	未定
7月12日	ときめきメモリアル ～forever with you	SLG	コナミ	5,800円
	ときめきメモリアル ～forever with youスペシャル版	SLG	コナミ	未定
7月上旬	デス・クリムゾン	3Dシューティング	エコール・ソフトウェア	(予) 5,800円
7月下旬	飯島 愛インタラクティブ	エンターテインメント	インナーブレイン	5,000円
7月予定	★くるりんPA！II(仮)	アクションパズル	スカイ・シンク・システム	(予) 4,800円
	★グレイテストナイン'96(仮)	野球	セガ	(予) 5,800円
	★マジック・ジョンソン・カリーム・ジャバーのスラムジャム'96	バスケットボール	BMGビクター	未定
8月予定	卒業S(仮)	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	真髄碁仙人	囲碁	J・ウイング	8,900円
	★SEGA AGES／アフターバーナー	3Dシューティング	セガ	(予) 3,800円
	GRANDREAD(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	重装動隊ジェイスワット(仮)	3Dシューティング	バンプレスト	未定
夏頃予定	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	ストライカーズ1945(仮)	シューティング	アトラス	未定
	大運動会～序章(仮)	SLG	インクリメントP	未定
	アルバートオデッセイ外伝 レジェンド・オブ・エルディーン	RPG	サンソフト	6,500円
	ナイトゥルース	AVG	ソネット	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	ゴルフ	ビクターエンタテインメント	6,800円
9月予定	サクラ大戦	RPG	セガ	未定
10月5日	★ゲームウェア3号	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	1,980円
10月予定	★SEGA AGES／アウトラン	ドライブ	セガ	(予) 3,800円
11月予定	★SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	クイズ／オムニバス	セガ	(予) 4,800円
	土屋圭一杯争奪 筑波スーパーテクニックチャレンジカップ	レーシング	BPS	(予) 5,800円
秋頃予定	EXECTOR	3Dアクション	アークシステムワークス	未定
	ノーティ・ファイターズ	3Dシューティング	アークシステムワークス	未定
	テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	ラグナロク・ステージ(仮)	アクション	デジタルフロンティア	未定
冬頃予定	コットン2	シューティング	サクセス	未定
96年予定	ガーディアンフォース	シューティング	サクセス	未定
	エンジェルグラフィティ(仮)	SLG	ソフトビジョンインターナショナル	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	サッカー(仮)	サッカー	ソフトビジョンインターナショナル	未定
	心霊呪殺師太郎丸	アクション	タイムワーナーインタラクティブ	未定
	★スカルファング～空牙外伝	シューティング	データイースト	未定
	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	未定
	★マクロス(仮)	未定	バンダイビジュアル	未定
	ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R	レーシング	メディアリング	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	コープス・キラー	3Dシューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	★TFX	フライトSLG	イマジニア	未定
	★フィスト	対戦格闘	イマジニア	未定
	The 11th Hour～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ワールドヒーローズパーフェクト	対戦格闘	ADK	未定
	★サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	SNK	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	未定
	オーバードライビンDX	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	★ロードラッシュ	バイクレーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	井出洋介名人の新実戦麻雀	麻雀	カプコン	4,800円
	天地を喰らうII～赤壁の戦い	格闘アクション	カプコン	5,800円
	出世麻雀 大接待	麻雀	キングレコード	未定
	だいな♥らいあん(予告編)	AVG	ゲーム アーツ	未定
	だいな♥らいあん	AVG	ゲーム アーツ	未定
	★ポリスノーツ	AVG	コナミ	未定
	上海 グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	6,500円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	棋仙人	将棋	J・ウイング	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	マスターオブモンスターズ黄昏の指輪	SLG	システムソフト	未定
	スラムドラゴン	対戦格闘	ジャレコ	5,800円
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	忍者じゃじゃ丸くん ～鬼斬忍法帖(仮)	アクション	ジャレコ	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	電脳戦機バーチャロン	対戦格闘	セガ	未定
	★バーチャファイターキッズ	対戦格闘	セガ	未定
	ファイティングバイパーズ	対戦格闘	セガ	未定
	ファンタジーアース(仮)	RPG	セガ	未定
	★スーパーリアル麻雀PVI	麻雀	セタ	未定
	TIZ(トウキョウ・インセクト・ズー)	AVG	ゼネラル・エンタテイメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定
	シミュレーションズー(仮)	SLG	ソフトバンク	未定
	VADIMS	パズル	ソフトバンク	未定
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.(仮)	レーシング	タイトー	未定
	★パズルボブル2X	パズル	タイトー	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタNEO(仮)	シューティング	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	天外魔境外伝～第四の黙示録	RPG	ハドソン	未定
	ボンバーマンSS	アクション	ハドソン	未定
	ポリゴンSLG(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターエンタテインメント	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	トゥーム・レイダース	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	ノバストーム	3Dシューティング	ビクターエンタテインメント	未定
	MARICA	RPG	ビクターエンタテインメント	未定
	CRITICOM～ザ・クリティカルコンバット	対戦格闘	ビック東海	5,800円
	プレイボーイカラオケVol.1(X指定)	カラオケ	ビック東海	5,800円
	プレイボーイカラオケVol.2(X指定)	カラオケ	ビック東海	5,800円
	重装機兵レイノス2	アクション	メサイヤ	未定
	★タクティクスオウガ	SLG	リバーヒルソフト	未定
	★伝説のオウガバトル	SLG	リバーヒルソフト	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス(やのまん)3月→4月●ザ・ホード(BMGビクター)3月1日→3月8日●ゲンウォー(ヴァージンインタラクティブ)4月→4月26日●キュービックギャラリー(ウイネット)3月／価格未定→4月20日／5,800円●ゲームの達人2(サンソフト)2月中旬→3月15日●Defcon5／デフコン5(マルチソフト)3月29日→5月17日●モータルコンバットII完全版(アクレイムジャパン)3月下旬→3月29日●レボリューションX(アクレイムジャパン)3月下旬→4月26日●タイタンウォーズ(BMGビクター)3月8日→4月19日●超兄貴～究極…男の逆襲(メサイヤ)3月下旬→3月29日●ホラー・ツアー(オー・シー・シー)3月22日→3月29日●バーチャフォトスタジオ(アクレイムジャパン)3月1日→3月29日●NFLクォーターバッククラブ'96(アクレイムジャパン)3月→3月29日●アイドル麻雀ファイナルロマンスR(アスク講談社)3月→3月15日●クイズ365(OZクラブ)3月8日→3月15日●マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編(アトラス)3月下旬／6,500円→3月22日／6,800円

★先月号で掲載した『ワールドカップゴルフ～INハイアットドラドビーチ』の発売元の表記にあやまりがありました。正しくは，ソフトビジョンインターナショナルです。読者ならびに関係各位にお詫び申し上げます。

プレイステーション

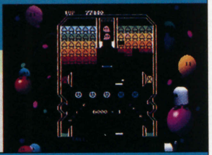
PLAYSTATION

HOT 10

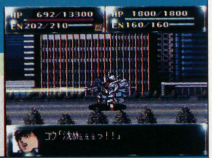
今月の売れ筋ソフト

今月のトップは『ナムコミュージアムVOL.2』。復元ポップなどが同梱された限定版は，発売日前に完売していた(?)という人気だ。コナミ作品が3作もランクイン。

1 ナムコミュージアムVOL.2
初登場
●ナムコ
●オムニバス
●5,800円

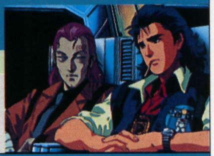


2 第4次スーパーロボット大戦S
前1位
●バンプレスト
●SLG
●6,800円



3 デストラクション・ダービー
初登場
●SCE Inter
●レーシング
●5,800円

4 ポリスノーツ
前3位
●コナミ
●AVG
●6,800円



5 サイドワインダー
前6位
●アスミック
●フライトSLG
●5,800円

6 リッジレーサーレボリューション
前5位
●ナムコ
●レーシング
●5,800円

7 闘神伝2
前2位
●タカラ
●対戦格闘
●5,800円

8 スナッチャー
初登場
●コナミ
●AVG
●5,800円

9 ストリートファイターZERO
前4位
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円

10 プライベートコレクション～ポリスノーツ
初登場
●コナミ
●ディスクマガジン
●2,980円

異聞・女神転生

心に秘めた，別人格(ペルソナ)を呼び覚ませ!!

『女神転生』シリーズの最新作がPSに登場する。タイトルは『女神異聞録～ペルソナ』。あえて"転生"の名をはずしたのは，ユーザーが気軽に遊べるように，全体の見なおしがはかられたためだ。

今回，作品のカギとなるのが，潜在的な力＝ペルソナ。非力な主人公がペルソナに目覚めることで，悪魔の力をあつかうことができる。それを覚醒させるのはマインドマンサーと呼ばれる人物。もちろん，これまでの『女神転生』シリーズと同じように，悪魔どうしを合体させることも可能だ。

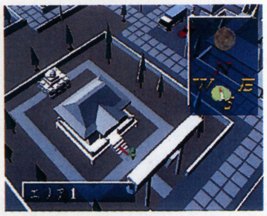
ほかにも，クォーター・ビューを採用した戦闘シーンや，悪魔の感情がアニメーション表示されて視覚的にわかりやすくなるなど，多数の変更が行なわれる予定。

これまでのシリーズの雰囲気を残しつつ，あらゆる面で意欲的な変更や新要素が盛り込まれており，今後の『女神転生』シリーズの流れを作るのでは……と予感させる作品だ。

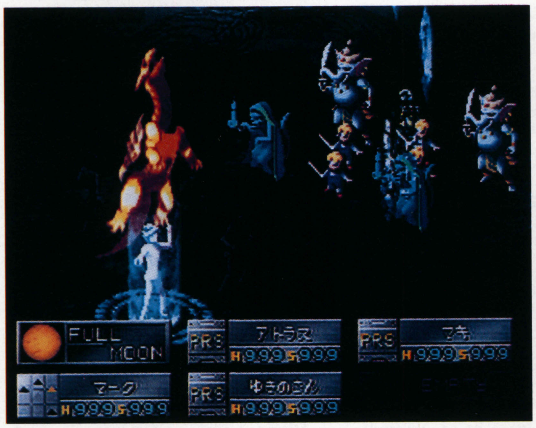
（曳地哲司）

女神異聞録～ペルソナ

■アトラス　■RPG
■価格未定　■9月発売予定



▶ポリゴンによってリアルな世界を作りだしている



▲戦闘シーンがクォーター・ビュー表示になり，敵・味方ともに攻撃のようすがわかりやすくなった。写真では味方がペルソナを発動中だ

©1996 ATLUS　※画面は開発中のものです

た・た・か・え！

対戦＆セーブを"同梱"した低価格セット

初回定価は39,800円，S端子がなくなって29,800円，さらにオープン価格に……。いままで複数回にわたって価格が引き下げられてきたPSだが，今度のキャンペーンでは，従来のパッケージに2個目のコントローラとメモリーカードを付属した「ファイティングBOX」が，24,800円という超破格値で発売されている（キャンペーン期間はとくに決められていない）。最初の価格とくらべると，実質40％の値下げ。これは買いだ！

ファイティングBOX

品番　：SCPH-3500
発売日　：1996年3月28日
標準価格：24,800円(税抜)
同梱内容：

プレイステーション	×1
コントローラー	×2
メモリーカード	×1
ステレオAVケーブル	×1
電源ケーブル	×1

プレイステーション「ファイティングBOX」

SCPH-3500

▶これなら対戦格闘やRPG＆SLGを同時購入しても大丈夫だね

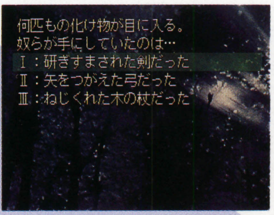
今月の新作

先月，大量に発売されたせいか今月は25本と落ち着いた感がある（それでも多いが）。とはいえ，『ギャラクシアン³』『ジャンピングフラッシュ！2』『ときメモプライベートコレクション』など，ユーザーの期待を集めそうな作品がそろっているぞ。今月注目なのは，なんといっても『リング オブ サイアス』。手塚一郎入魂のシナリオを堪能してほしい。

リング オブ サイアス

4／12 ■アテナ ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

ファンタジー世界を舞台に展開するディレクション・ノベル。主人公の行動だけでなく，登場人物やモンスターの行動を決定（演出）できることで，自由度の高いプレイ環境を提供している。

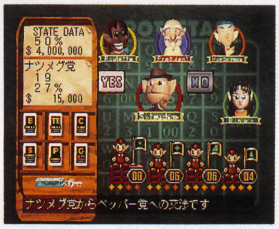


▶指輪に閉じ込められた英雄サイアスの運命も自由に決定できる

◀シナリオを手掛けたのは，著作「最後の竜に捧げる歌」で知られる手塚一郎

ポテスタス

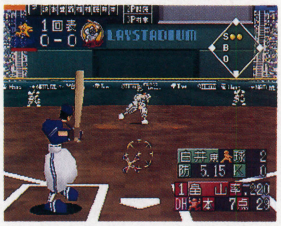
4／12 ■ネクサスインターラクト ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



政治を題材としたシミュレーション。架空の島国を舞台に，選挙や法律の制定を行ない，自党の勢力を拡大しポイントを獲得していく。カードゲーム形式を採用しており，理解しやすくなっている。

プレイスタジアム

4／12 ■バンプレスト ■野球 ■5,800円（予価） ■CD-ROM



バンプレスト初のフル・ポリゴン野球ゲーム。ダイビング・トス，キャッチャー・ブロックなど，こまかい動きを再現しており，迫力の試合が楽しめる。チーム・エディットも可能。

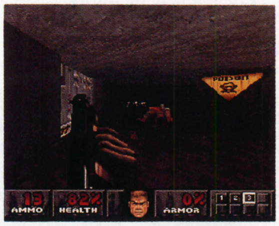
ESPNストリートゲームス

4／19 ■SCE Inter ■スポーツ ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］テレビ番組をヒントに制作された格闘レースゲーム。ローラーブレードやマウンテンバイクなど4種類から選んでレースを行なう。ジャマな敵キャラを攻撃できるのが特徴。

DOOM

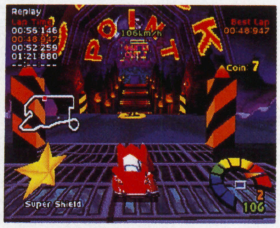
4／19 ■ソフトバンク ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］全米で大ヒットとなった3Dアクション・シューティング。モンスターを倒しながら，基地からの脱出をはかる。PS版は続編の『DOOMII』も同時収録。通信ケーブル対応。

モーータートゥーングランプリ2

4／19 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM（2枚組）



かわいらしいポリゴン・キャラによるレースゲーム第2弾。新キャラやさまざまなアイテムの登場でパワーアップした。通信ケーブルを使った対戦も可能で，対戦専用のCD-ROMが付属している。

オーバードライビンDX

4／19 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］ランボルギーニなど，世界の名車を駆って競いあうレーシング。自動車雑誌「Road & Track」が監修，実写に近い操作感覚をシミュレートしている。収録コースは全7コース。

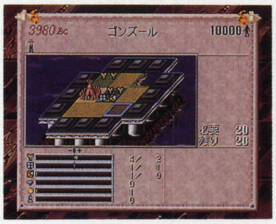
アイレム・アーケード・クラシックス

4／26 ■アイマックス ■オムニバス ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］アイレムが発売した80年代の人気ソフトを集めた作品。収録作品は『スパルタンX』『ジッピーレース』『10ヤードファイト』。新録のBGMや攻略ムービーも用意されている。

シヴィライゼーション～新・世界七大文明

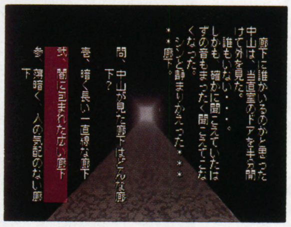
4／26 ■アスミック ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］文明の発展がテーマのSLG。ゲームはターン制による進行で，生産・消費・貿易を行なって自国都市を発展させていく。最終的には全世界統一，宇宙への移民をめざす。

ザ・心理ゲーム

4／26 ■ヴィジット ■占い ■5,800円 ■CD-ROM



［スーパーファミコンから移植］占い専門誌「elfin」監修のホラー・サスペンス。物語を読み設問にこたえることで進行し，最後に心理分析結果が表示される。相性や今日の運勢を占うモードもある。

ギャラクシアン³

4／26 ■ナムコ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］『ギャラクシアン³プロジェクト ドラグーン』を移植，さらに新シナリオも追加している。美しいグラフィックはもちろん，4人同時プレイも再現。ワイドテレビ対応。

▶こまかいコンフィグも可能。スクリーンの切れ目まで忠実に移植している

◀マルチタップとアナログスティックをそろえれば，操作感覚もカンペキ！

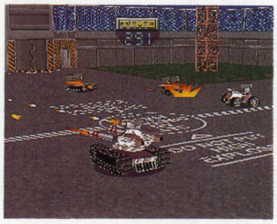
パチパチサーガ

4／26 ■TEN研究所 ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

パチンコ台に吸い込まれた主人公の冒険を描く，いっぷう変わったRPG。戦闘シーンにはオーソドックスなものを採用しているが，スロットにより勝敗が左右されるなどギャンブル的要素が強い。

パンドラプロジェクト ～ザ・ロジックマスター

4／26 ■チームバグハウス ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



ロジック（簡易プログラム）を組み，それにしたがって行動するロボットを戦わせる。移動・攻撃などの行動パターンの組みあわせで，多彩な挙動が可能。メモリーカードを使った対戦もできる。

信長疾風記　煌

4／26　■BPS　■SLG+RPG　■5,800円　■CD-ROM

戦国の武将・織田信長の波乱に満ちた生涯を描いたシミュレーションRPG。合戦シーンにはポリゴンを使用し，従来にない迫力ある戦いを再現している。ゲーム・システムの作成には黒田幸弘が参加。

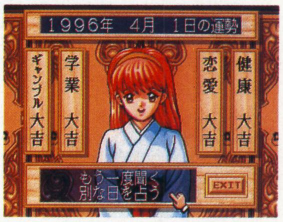
Jリーグバーチャルスタジアム'96

4／26　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■サッカー　■5,800円　■CD-ROM

［3DOから移植］Jリーグの96年ファースト・ステージ開幕時の選手データを網羅したサッカー。新たにJリーグ入りをはたしたアビスパ福岡，京都パープルサンガの両チームも登場する。

ときめきメモリアル プライベートコレクション

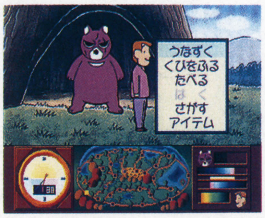
4／26　■コナミ　■ディスクマガジン　■3,800円　■CD-ROM



さまざまな機種で人気の恋愛SLGの情報を満載。カルトペアクイズや占いが楽しめるほか，100点以上のセル画と20点の新作描き下ろしがおさめられたCGモードやミュージック・モードも収録。

ぼのぐらし

4／26　■アミューズ　■SLG　■5,800円　■CD-ROM



［パソコンから移植］人気漫画「ぼのぼの」の世界に住むコミュニケーション・ソフト。プレイヤーの個性にもとづいた行動によって，「ぼの」の世界に登場する住人たちの反応が楽しめる。

サラブレッド達の栄冠

4／中　■アイランドクリエーション　■競馬　■5,800円（予価）　■CD-ROM

プレイヤー自身が騎手となり，自分にあった競走馬を育てていく競馬シミュレーション。全GIタイトルを獲得するのが目的で，登場する馬は最大148頭まで増加する。レースシーンは3D視点を採用。

ロックマンX3

4／下　■カプコン　■アクション　■5,800円　■CD-ROM

［スーパーファミコンから移植］大人気のアクション・ゲームがPSに登場。基本操作はそのままに，ZEROがプレイヤー・キャラとして使えるなどの改良が加わった。オリジナル・アニメも追加。

ジャンピングフラッシュ！2 ～アロハ男爵大弱りの巻

4／下　■ソニー・コンピュータエンタテインメント　■3Dアクション　■5,800円　■CD-ROM

3D処理で高さを表現した“元祖とびゲー”第2弾。新アイテムの採用やマップ自体の拡張のほか，グラフィックの質も向上，ムービーも美しく進化した。ワイドテレビ対応のゲームモードも完備。

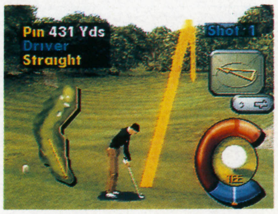
太陽のしっぽ

4／下　■アートディンク　■SLG　■5,800円（予価）　■CD-ROM

原始人たちのバイタリティあふれる生活を描いたSLG。落ちている食べ物を食べて力を蓄えつつ，狩りで得た肉によって集落を発展させる。眠いと倒れて寝てしまう原始人のしぐさがユニーク。

アクチャー・ゴルフ

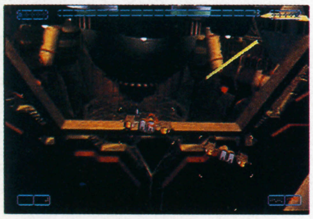
4月　■ナグザット　■ゴルフ　■5,800円　■CD-ROM



［海外から移植］なめらかな動きと多彩なカメラ視点が特徴のゴルフゲーム。モードはプラクティスからプロツアーまでの8種類が用意され，風速，芝目などコース・コンディションもリアルに再現。

THE HIVE WARS

4月　■ケイエスエス　■3Dシューティング　■6,800円　■CD-ROM（2枚組）



［海外から移植］360度フル・スクリーンで迫る3Dシューティング。レイル・テクニック（自動操縦）と全方向視点のパノラビューの2システムを採用。敵の配置が毎回ちがうため何度でも楽しめる。

ジョニー・バズーカ

4／26　■ココナッツジャパン　エンターテイメント　■アクション　■6,500円　■CD-ROM

音楽の世界で戦うアクション・ゲーム。主人公ジョニーはギターバズーカを使い，スピン攻撃やタメ撃ち，ダッシュを駆使して進んでいく。BGMに使われている多彩なジャンルの音楽も聴きどころ。

ヴァンパイア（アフターケア）

3／29　■カプコン　■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM

［アーケードから移植］吸血鬼やオオカミ男といった奇抜なキャラクターと，スペシャルゲージ，ガードキャンセルなどの斬新なシステムが特徴。オープニング・テーマを矢沢永吉が歌っている。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

早くもナムコの「ソウルエッジ」が移植決定。同じ3Dタイプの対戦格闘としては，ズームから「ZERO DIVIDE」の続編も発表された。コナミからは「スピードキング」をふくむ新作群が公開されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月19日	めざせ戦球王！	アクションパズル	セイブ開発	5,800円
4月26日	エイリアントリロジー	未定	アクレイムジャパン	5,800円
5月3日	ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明 首都高バトル	レーシング	BPS	5,800円
5月10日	花札グラフティー　恋々物語	花札	アイマックス	（予）5,800円
	X-COM～未知なる侵略者	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	5,800円
	VADIMS	パズル	ソフトバンク	5,800円
5月24日	デザエモン+	ツール	アテナ	5,800円
	★サンダーホークII	3Dシューティング	ビクターエンタテインメント	6,800円
5月31日	あいどるプロモーション ～すずきゆみえ	SLG	アルュメ	5,800円
	ダンジョンクリエイター	ツール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	鉄球～トゥルーピンボール	ピンボール	ギャガ・コミュニケーションズ	（予）5,800円
	Race Drivin'a GO！GO！	ドライブ	タイムワーナーインタラクティブ	5,800円
	エクストリーム・パワー	3Dシューティング	プロファイア	（予）5,800円
5月上旬	矢追純一極秘プロジェクト「UFOを追え！」	SLG	日本クラリービジネス	7,800円
5月下旬	ライズ オブ ザ ロボット2	対戦格闘	アクレイムジャパン	5,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月下旬	ワールドマッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	AVG	バンダイ	（予）5,800円
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
5月予定	★ブロック崩し レデンの逆襲	アクション	アイランドクリエイション	（予）5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	チェスマスター	チェス	アルトロン	（予）6,800円
	卒業～クロスワールド	AVG	イースリースタッフ	未定
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	対戦格闘	SNK	未定
	愛天使伝説ウェディングピーチ ～ドキドキお色直し	SLG	ケイエスエス	（予）5,800円
	★栄光のフェアウェイ	ゴルフ	コナミ	（予）5,800円
	パズラー監修　おーちゃんのお絵かきロジック2 ～カラーもありますわ♡	パズル	サンソフト	（予）4,980円
	★蛭子能収の大穴競艇（仮）	競艇	セタ	未定
	クリーチャーショック	3Dアクション	データイースト	5,800円
	エキスパート	3Dアクション	日本物産	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月予定	★フォーミュラサーカス	レーシング	日本物産	5,800円
	キャプテン翼J 〜GET IT THE TOMORROW	サッカー	バンダイ	(予) 5,800円
	北斗の拳	AVG	バンプレスト	未定
	サーキットビート	レーシング	プリズム・アーツ	5,800円
	ネオ・プラネット	SLG	マップジャパン	6,800円
	キュイーン	シューティング	メディアエンターテイメント	(予) 5,800円
	フェーダ・リメイク！ 〜エンブレム・オブ・ジャスティス	RPG	やのまん	未定
春頃予定	NFLクォーターバッククラブ'96	アメフト	アクレイムジャパン	5,800円
	リアルバウト餓狼伝説	対戦格闘	SNK	未定
	メール・プラーナ	SLG	ガスト	(予) 6,800円
	X-MEN 〜チルドレン・オブ・ジ・アトム	対戦格闘	カプコン	5,800円
	エンジェルグラフィティ 〜あなたへのプロフィール	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	エンジェルグラフィティ 〜あなたへのプロフィール限定版	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	必殺パチンコステーション	パチンコ	サンソフト	6,800円
	英語の鉄人 〜センター試験トライアル	教育	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 4,800円
	コブラ・ザ・サイコガン	3Dシューティング	タカラ	5,800円
	ディフィート・ライトニング	格闘レース	ディークルーズ	未定
	刻命館	未定	テクモ	未定
	すらいムしよう！	SLG	東北新社	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
6月7日	V・SPIKE(ヴィクトリー・スパイク)	バレーボール	イマジニア	5,800円
6月14日	★痛快!!スロット・シューティング	シューティング	翔泳社	4,800円
6月21日	極・大道棋	将棋	毎日コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	新フォーチュン・クエスト 〜食卓の騎士たちスペシャル版	ボードゲーム	メディアワークス	7,800円
	新フォーチュン・クエスト 〜食卓の騎士たちノーマル版	ボードゲーム	メディアワークス	5,800円
6月28日	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
6月下旬	C I サーキット	レーシング	インベックス	(予) 5,800円
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	アクション	エクゼコ	(予) 6,800円
	PAL〜神犬伝説	RPG	東北新社	(予) 6,800円
	★SDガンダム クロス・オーバー・ギャラクシアン(仮)	シューティング	バンダイ	(予) 4,800円
6月予定	時空探偵DD〜幻のローレライ	AVG	アスキー	(予) 6,800円
	シティブラボー！	SLG	アルトロン	未定
	EPS角田智美 「Come and Kiss me」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	(予) 3,500円
	EPS仲間由紀恵 「Moonlight to Daybreak」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	(予) 3,500円
	EPS水谷純子 「Believer Dreamer」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	(予) 3,500円
	EPS森川友紀子 「Becouse I Love You」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	(予) 3,500円
	EPS山本ともあ 「Noise Reduction」	音楽+ビジュアル集	アンティノスレコード	(予) 3,500円
	ローンソルジャー	3Dアクション	ヴァージンインタラクティブ	5,800円
	ファイティングイリュージョン 〜K-Iグランプリ戦士	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	5,800円
	NBA LIVE96	バスケットボール	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	サイバースピード	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	蟲の居所	パズル	ゲンソフト	5,800円
	ハイパーオリンピック イン アトランタ	アクション	コナミ	(予) 5,800円
	「麻雀戦法」 安藤 満の亜空間殺法(仮)	麻雀	J・ウイング	5,800円
	アイドル雀士スーチーパイII Limited	麻雀	ジャレコ	7,800円
	ターフウインド'96 〜武 豊サラブレッド育成シミュレーション	競馬SLG	ジャレコ	未定
	ポポロクロイス物語	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	5,800円
	★タイムギャル＆忍者ハヤテ	アクション	タイトー	6,800円
	雨月奇譚	AVG	トンキンハウス	5,800円
	マクロス デジタルミッションVF-X	シューティング	バンダイビジュアル	(予) 6,800円
	キングスフィールドIII	RPG	フロムソフトウェア	(予) 6,300円
	ソニックウイングススペシャル	シューティング	メディアクエスト	(予) 6,800円
7月5日	スタジオP	その他	アジェンダ	(予) 5,800円
7月予定	トランスポートタイクーン	SLG	ITOCHU	未定
	風雲悟空忍伝	アクション	エイコム	未定
	ショックウェーブ	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	リトルビッグアドベンチャー	AVG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★シルエットストーリーズ 〜ギャルズパニック'96(仮)	パズル	カネコ	未定
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 5,800円
	トンネル(仮)	3Dシューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	★デスウイング	3Dシューティング	サイバーテックデザイン	(予) 5,800円
	★ヴァーチャルギャロップ 騎手道	競馬	サンソフト	6,800円
	★神髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	8,900円
	★くるりんPA！II(仮)	アクションパズル	スカイ・シンク・システム	(予) 4,800円
	★ブルーフラミンゴレイナ(仮)	AVG	スコラ	未定
	マスターズ 新・遙かなるオーガスタ	ゴルフ	ソフトバンク	未定
	るぷぷキューブ ルプ★さらだ	パズル	データム・ポリスター	4,800円
	黄昏のオード 〜ODE TO THE SUNSET ERA	RPG	トンキンハウス	5,800円
	キング・オブ・スタリオン(仮)	競馬SLG	日本物産	6,800円
	学校であった怖い話S	AVG	バンプレスト	未定
	ザ・オープン・ゴルフ History of Turnberry	ゴルフ	バンプレスト	未定
	東亜プラン シューティングコレクションVol.I(仮)	シューティング	バンプレスト	未定
	★マジック・ジョンソン・カリーム・ジャバーの スラムジャム'96	バスケットボール	BMGビクター	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月予定	JTCC 全日本ツーリングカー選手権	レーシング	BPS	(予) 5,800円
	ぽじっと	テーブルゲーム	プレイアベニュー	3,980円
	恐怖新聞	AVG	ユタカ	5,800円
	オーバーブラッド	AVG	リバーヒルソフト	5,800円
8月下旬	★クールボーダーズ	スノーボード	ウェップシステム	5,800円
8月予定	VIPER(仮)	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	★ヴァンダルハーツ(仮)	RPG	コナミ	(予) 5,800円
	釣りバカ日誌	フィッシング	小学館プロダクション	(予) 6,800円
	★ハームフルパーク	シューティング	スカイ・シンク・システム	(予) 5,800円
	謎王	クイズ	バンダイビジュアル	5,800円
	MEGATUDO 2096	対戦格闘	バンプレスト	未定
	ヒロイン・ドリーム	SLG	マップジャパン	未定
夏頃予定	シムシティ2000(仮)	SLG	アートディンク	未定
	★スペクトラルタワー	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	名探偵スチールウッド	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	必勝パチンコ・パチスロ攻略法	パチンコ+パチスロ	アイランドクリエーション	(予) 5,800円
	CRW ／カウンターレボリューションウォー	SLG	アクレイムジャパン	5,800円
	プロ麻雀 極(仮)	麻雀	アテナ	未定
	ストライカーズ1945(仮)	シューティング	アトラス	未定
	★BLOODY BRIDE(ブラディ・ブライド) 〜いまどきのバンパイア	SLG	アトラス	5,800円
	戦乱	SLG	エンジェル	未定
	★F I GP NIPPONの挑戦	SLG	OZクラブ	未定
	BELTLOGGER 9	3Dアクション	GENKI	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	ヴァルナホース	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	★ぷよぷよ通	アクションパズル	コンパイル	未定
	結婚〜Marriage	SLG	小学館プロダクション	(予) 6,800円
	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	対戦格闘	小学館プロダクション	(予) 6,800円
	★ZERO DIVIDE 2	対戦格闘	ズーム	未定
	ガンシップ2000	SLG	スペクトラムホロバイトジャパン	5,800円
	トップガン	フライトSLG	スペクトラムホロバイトジャパン	(予) 5,800円
	アーク ザ ラッド2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★ヴィクトリー・ゾーン2	パチンコ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★ハーミィ・ホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ベルデセルバ戦記〜翼の勲章	SLG+RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★ぼのぼの(仮)	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	るろうに剣心(仮)	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワイルド アームズ	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クーロンズ・ゲート	AVG+RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 6,800円
	東京SHADOW	AVG	タイトー	未定
	レイクマスターズ	フィッシング	ネクサスインターラクト	6,800円
	NOëL〜ノエル	SLG	パイオニアLDC	未定
	ホタル(仮)	AVG	パイオニアLDC	未定
	フィッシュ・アイズ(仮)	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	テンション(仮)	RPG	バップ	5,800円
	★ヴァーチャルペット(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	タイタンウォーズ	3Dシューティング	BMGビクター	未定
	★キング・オブ・ボクシング	ボクシング	ビクターエンタテインメント	未定
	★シーバス・フィッシング	フィッシング	ビクターエンタテインメント	未定
	★スーパーショット・ザ・ゴルフ	ゴルフ	ビクターエンタテインメント	未定
	スピードドライバー(仮)	レーシング	MIZUKI	未定
9月予定	★女神異聞録 ペルソナ	RPG	アトラス	未定
	究極の倉庫番	パズル	ITOCHU	未定
	★クーリースカンク	アクション	ヴィジット	5,800円
	クァンタムゲート〜悪夢の序章	AVG	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	★スピードキング(仮)	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	それゆけ×ココロジー	占い	ポリグラム	5,800円
	GOII Professional	囲碁	毎日コミュニケーションズ	未定
10月予定	ミニ四駆バトル 〜爆走兄弟レッツ＆ゴー(仮)	レーシング	BPS	(予) 5,800円
11月予定	★あかずの間	AVG	ヴィジット	5,800円
秋頃予定	ノーティ・ファイターズ	3Dシューティング	アークシステムワークス	未定
	★金田一少年の事件簿(仮)	AVG	講談社	(予) 5,800円
	★ぷるるん！シェイプUPガール(仮)	パズル	J・ウイング	(予) 5,800円
	★テクモスーパーボウル(仮)	アメフト	テクモ	未定
	キャット・ザ・リッパー 〜13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	ビクトリーショット(仮)	ゴルフ	バップ	5,800円
	ピンボール・ファンタジーズ ・デラックス	ピンボール	バップ	5,800円
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	★バトルバングス	SLG	バンタンインターナショナル	未定
	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	未定
	同級生麻雀(仮)	麻雀	ユーメディア	未定
12月予定	★メイン・ローター	シューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	ファイナルファンタジーVII	RPG	スクウェア	(予) 5,800円
冬頃予定	★ありす イン サイバーランド	RPG	グラムス	(予) 5,800円
	MELT〜フィーチャリング エディ byアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
年末予定	★くるくるぱにっく(仮)	パズル	クールキッズ	2,800円
96年予定	ダイナマイトキング	アクション	エイコム	未定
	天地無用！登校無用	AVG	エクシングエンタテイメント	未定
	対決るみーず！(メルヘンランド) 〜いやなことは水に流しちゃえ	アクション	オクタゴン・エンタテインメント	4,800円
	アパッチ(仮)	フライトSLG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー高 悠環ー	AVG	ガスト	未定
	火竜娘(かりゅうじょう) ー柳 判官ー	AVG	ガスト	未定
	ファーストクイーンIV	SLG+RPG	クレソフト	未定
	スーパーカジノスペシャル	テーブルゲーム	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定
	TEAM47GOMAN	格闘アクション	ココナッツジャパン エンターテイメント	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
96年予定	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ツインビーミラクル ～不思議なベルの大陸	RPG	コナミ	未定
	ホームドクター	データベース	サクセス	未定
	★里見の謎(仮)	RPG	サンテックジャパン	(予) 5,800円
	がんばれ森川くん2号(仮)	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	プリンセスメーカー ～ゆめみる妖精	SLG	SCE／ガイナックス	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	トンズラ君	アクション	ソラン	未定
	ギャロップレーサー	競馬SLG	テクモ	未定
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	★PS版テニス(仮)	テニス	ナムコ	未定
	ワールドスタジアムEX	野球	ナムコ	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーティストオフィス	5,800円
	ゼロヨンチャンプDooZy-J	レーシング	メディアリング	未定
	アルナムの翼 ～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
97年春頃予定	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
未定	ギルティギア	対戦格闘	アークシステムワークス	未定
	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	Not Treasure Hunter	AVG	アクティアート	未定
	RPGツクール(仮)	ツール	アスキー	未定
	ダービースタリオンPS(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	★機甲兵G-I(仮)	SLG	アスク講談社	未定
	ルパン三世カリオストロの城 ―再会―	AVG	アスミック／東北新社	未定
	★TFX	フライトSLG	イマジニア	未定
	★フィスト	対戦格闘	イマジニア	未定
	NHLパワープレイ96	アイスホッケー	ヴァージンインタラクティブ	未定
	The 11th Hour ～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	スポット(仮)	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ハイパー3Dピンボール	ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ブラックバス(仮)	フィッシング	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ユーリット	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	棋太平(仮)	将棋	SPS	未定
	パリ～ダカールラリー	レーシング	エルコム	5,800円
	ウイングコマンダーIII	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	ビューポイント	シューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	マジックカーペット	3Dシューティング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	井出洋介名人の新実戦麻雀	麻雀	カプコン	4,800円
	ウルトラ万馬券	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵(つわもの)	麻雀	カルチャーブレーン	未定
	出世麻雀　大接待	麻雀	キングレコード	5,800円
	★競馬育成 シミュレーションゲーム(仮)	競馬SLG	コナミ	未定
	★パチンコ(仮)	パチンコ	コナミ	未定
	アウトライブZERO(仮)	RPG	サンソフト	未定
	上海　グレート・モーメンツ	パズル	サンソフト	6,500円
	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	パズル	サンソフト	5,980円
	★ストーン・ウォーカーズ	AVG	サンソフト	未定
	忍者じゃじゃ丸くん ～鬼斬忍法帖(仮)	アクション	ジャレコ	未定
	ファンタステップ	AVG	ジャレコ	未定
	いがらしみきおのスカイゴルケット	アクション	ジョルダン	未定
	バーチャルリモコン (ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	★パチンコ大好き(仮)	パチンコ	セタ	未定
	★オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ガボール・スクリーン	未定	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	世界地図の読み方'96(仮)	データベース	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アリーナ(仮)	RPG	ソフトバンク	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	シミュレーションズー(仮)	SLG	ソフトバンク	未定
	レイ・トレーサー	ドライブ	タイトー	5,800円
	★聖痕のジョカ～光と闇の王女	RPG	タカラ	未定
	★キング・オブ・パーラー(仮)	パチンコ	TEN研究所	未定
	★ウルトラマンゼアス(仮)	未定	東北新社	未定
	マッハGo Go Go	レーシング	トミー	(予) 5,800円
	徹萬SPECIAL	麻雀	ナグザット	4,800円
	★ソウルエッジ	対戦格闘	ナムコ	未定
	ナムコミュージアムVOL.3	オムニバス	ナムコ	未定
	スーパー301SQ. (スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	ZXE-D ～レジェンド・オブ・プラズマトライト	対戦格闘	バンダイ	未定
	バトル・オブ……?(仮)	SLG	バンプレスト	未定
	3Dベースボール(仮)	野球	BMGビクター	未定
	レガシー・オブ・ケイン(仮)	RPG	BMGビクター	未定
	マックスレーサー	レーシング	ピーディ	未定
	オーガリアン―亜人伝―(仮)	RPG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーティストオフィス	未定
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	怪獣戦記	RPG	プロデュース	未定
	★ライアットスターズ	SLG+RPG	ヘクト	未定
	ストレスレス・レッスン～れすれす	パズル	マックスファイブ	未定
	ミッドランド～幻の王国(仮)	RPG	未来ソフト	未定
	★さるかにハムぞう	パズル	メディアワークス	未定
	アルナム弁当 ～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	ブルーフォレスト物語	RPG	ライトスタッフ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定
	エネミーゼロ	AVG	ワープ	未定

■発売中止が決定した作品……●ゲッPロボ(ユーメディア)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●カオスコントロール(ヴァージンインタラクティブ)未定／5,800円→未定／3,800円●ダブルドラゴン(アーバンプラント)2月→4月26日●NBA JAMトーナメントエディション(アクレイムジャパン)3月→5月下旬●アローン・イン・ザ・ダーク2(エレクトロニック・アーツ・ビクター)未定●ディスクワールド(メディアエンターテイメント／HAMLET)3月15日→4月●リターン・トゥ・ゾーク(バンダイビジュアル)3月→5月●アドバンスドV.G.(TGL)3月→4月●3Dレミングス(SCE Inter)3月→春頃●CRITICOM～ザ・クリティカルコンバット(ビック東海)3月中旬→4月●ゲームの達人2(サンソフト)3月1日→4月●デッド・ヒート・ロード(日本物産)3月8日→4月12日●Def-con5／デフコン5(マルチソフト)3月29日→5月17日●ウルフファング　空牙2001(エクシングエンタテイメント)3月下旬→4月26日●TIZ(トウキョウ・インセクト・ズー)(ゼネラル・エンタテイメント)3月22日→3月29日●ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ(サンソフト)3月22日→4月●スラムドラゴン(ジャレコ)3月下旬→4月12日●SANKYO FEVER実機シミュレーション(TEN研究所)3月8日→3月1日●がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング(コナミ)3月→3月22日●アクチャー・サッカー(ナグザット)3月29日→4月●大戦略プレイヤーズスピリット(OZクラブ)3月下旬→3月29日●ハイパーファイナルマッチテニス(ヒューマン)3月下旬→3月22日●アンスタック(システムクリエイト)3月29日→5月3日

バーチャルボーイ

VIRTUAL BOY

今月も新作はゼロ。売り上げランキングも停滞気味で，集計が困難な状況になってきた。コーナー確保は風前のともしび……？

今月の売れ筋ソフトHOT5

1	↑再登場	**テレロボクサー** ●任天堂 ●ボクシング ●4,900円
2	↑再登場	**ギャラクティックピンボール** ●任天堂 ●ピンボール ●4,900円
3	↑前5位	**マリオズテニス** ●任天堂 ●テニス ●4,900円
4	↑再登場	**とびだせ!ぱにボン** ●ハドソン ●アクションパズル ●4,900円
5	前1位	**マリオクラッシュ** ●任天堂 ●アクション ●4,900円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

"内容見なおし"という名目で，数タイトルが表から消えてしまった。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月予定	ナイトランディング	フライトSLG	パウ	未定
96年予定	バーチャルジョッキー	競馬SLG	ライトスタッフ	未定
未定	ドラえもん ～のび太のドキドキ！おばけランド	アクション	エポック社	5,500円
	スターシード	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパン エンターテイメント	(予) 5,800円
	バウンド・ハイ！	アクション	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	麻雀	バップ	5,300円
	バーチャルボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	ヴァーチャルガンマン	シューティング	ビクターエンタテインメント	5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●新日本プロレスリング 激闘伝説(トミー)未定●空とぶヘンリー(ヒューマン)発売日未定／価格未定

3DO

3DO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

『Dの食卓ディレクターズカット』が1位をキープ。AVG,アクション,テーブルなど,ほとんどのジャンルが顔をならべるバラエティに富んだランキングとなった。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	前1位	Dの食卓ディレクターズカット	ワープ	AVG	5,980円
2	前2位	アイドル麻雀ファイナルロマンス2～ハイパーエディション	アンフィニエンタテイメントテクノロジ	麻雀	7,800円
3	↑前4位	プロ野球バーチャルスタジアム	エレクトロニック・アーツ・ビクター	野球	6,900円
4	初登場	サイベリア	インタープレイ／EAV	AVG	6,800円
5	前5位	アウトバーントキオ	Panasonic／Sanai	レーシング	5,800円
6	初登場	キャプテンクエーザー	スタジオ3DO	シューティング	6,800円
7	↑再登場	スーパーウイングコマンダー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	SLG	8,800円
8	初登場	F1GP in 3DO	ポニーキャニオン	レーシング	7,800円
9	↑再登場	ポリスノーツ	コナミ	AVG	7,800円
10	初登場	ロイヤルプロレスリング	ナツメ	プロレス	6,800円

名作登場

名作3Dアクションがついに3DOへ！

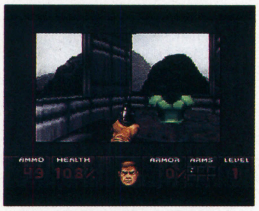
国内外で好評を博した名作3Dアクション・シューティング『DOOM』が,3DOで緊急発売される。

ゲームの目的はいたって簡単。つぎつぎと現れるモンスターを倒し,ダンジョン内から脱出することだ。モンスターの相手だけでなく,仕掛けられたトラップを回避できるだけの知恵も要求される。

『DOOM』というゲーム自体のおもしろさに加え,迫力あるメタル系のBGMなど他機種にはない要素も追加されており,移植のデキは良好。今まで本作を知らなかったという人は,この機会にぜひとも触れてみるといいだろう。

なお,今回の3DO版は通信販売のみでの発売になる。下記住所に現金書留で代金(送料無料)を送ればOK。銀行振込みなども可能なので,くわしくは電話にてお問い合わせを。 **(八巻将之)**

◀長い階段のさきにはどんなワナが待ち受ける?



◀ダンジョン内では役立つアイテムを発見することも

DOOM

■バショウ・ハウス ■3Dアクション
■6,000円(税込)
■4月26日発売予定(通信販売のみ)

【申込先】〒106 東京都港区元麻布3-2-15-101(有)バショウ・ハウス (☎03−3470−7815)

今月の新作

注目は『ブルーフォレスト物語』。発売が待たれていた期待のRPGだけに,今後の動向が気になるところ。残り2作はどちらも通信販売のみの発売。購入の際にはご注意を。

ブルーフォレスト物語～風の封印

4／26 ■ライトスタッフ／Panasonic ■RPG ■7,800円 ■CD-ROM

東洋をベースにした独特の世界観と,斬新なシステムが好評の人気テーブルトークRPGを3DO化。男女2人の主人公が用意されており,双方の視点をとおして物語を楽しむことができる。

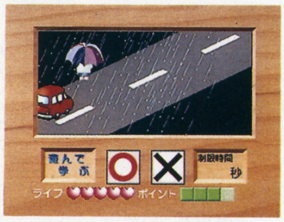
DOOM

4／26 ■バショウ・ハウス ■3Dアクション ■6,800円(税込) ■CD-ROM ※通信販売

［海外から移植］パソコン版で好評を得た名作3Dアクション。怪物を倒し,ダンジョンから脱出するのが目的。なお,本作は通信販売のみ。問い合わせはバショウ・ハウス (☎03-3470-7815) へ。

ドライビングスクール(アフターケア)～普通免許学科編

95年12月 ■ジィスクライフサポート ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM ※通信販売



950問にもおよぶ問題と豊富な映像で,交通法規を学習できる。「こつこつ学ぶ」と「遊んで学ぶ」の二つの学習形態を用意。通信販売のみ,問い合わせはジィスク (☎03-3447-9202) へ。

DataBase 3DO新作発売予定表

今月発売される予定だった「ロックマンX3」は発売日が未定になってしまった。新登場のタイトルは残念ながらゼロ,そのうえ5月発売分もゼロ。待望の「M2」の発売が遅れるとのウワサも立っているなか,はたして3DOはどうなる!?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月28日	クロックワークス	アクションパズル	徳間書店	5,800円
6月予定	The 11tH Hour～The 7th Guest II	AVG	ヴァージンインタラクティブ	未定
春頃予定	7人の達人	ボードゲーム	サクセス	未定
	ドラゴン・ロア	AVG	マルチソフト	未定
96年予定	Dの食卓2(M2)	AVG	ワープ	(予) 8,800円
未定	ウォーターワールド	アクション	インタープレイ	未定
	キャスパー	アクション	インタープレイ	6,800円
	キングダム	AVG	インタープレイ	6,800円
	クレーファイターII	アクション	インタープレイ	6,800円
	バーチャルプール	ビリヤード	インタープレイ	12,800円
	フランケンシュタイン	AVG	インタープレイ	未定
	パンツァージェネラル	SLG	エーエムティーサヴァン	未定
	定石大事典	囲碁	エマテック	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「あかずきん」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「イソップものがたりvol.2」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「おやゆびひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ねむりひめ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピーターパン」	絵本	エルコム	未定

(M2)……M2専用

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	平田昭吾インタラクティブ絵本「ピノキオ」	絵本	エルコム	未定
	平田昭吾インタラクティブ絵本「みにくいあひるのこ」	絵本	エルコム	未定
	ナオコとヒデ坊英語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才2	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊漢字の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊国語の天才1	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊算数の天才3	教育	学漫	3,980円
	ナオコとヒデ坊料理の天才1	教育	学漫	3,980円
	井出洋介名人の新実戦麻雀	麻雀	カプコン	4,800円
	ロックマンX3	アクション	カプコン	5,800円
	必殺パチンココレクション(仮)	パチンコ	サンソフト	未定
	キッズTV	AVG	スタジオ3DO	未定
	スターファイター	シューティング	スタジオ3DO	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	スタジオ3DO	未定
	Po'ed(ピーオード)	シューティング	スタジオ3DO	未定
	フェニックス3	アクション	スタジオ3DO	未定
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	(予) 6,300円
	横町4丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ライズ オブ ザ ロボット(マルチソフト)3月 ●即戦力の定石(G.A.M.)3月 ●テレビのツボ～迷プロデューサー伝説(MBS企画／日本アソビプラン)未定●ハウスキーパー(ハミングバードソフト)未定●ザ・タワー(オープンブック)3月8日→3月29日●Defcon5／デフコン5(マルチソフト)3月29日→5月17日

PC-FX

PC-FX

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

『パワードールFX』が初登場でいきなりトップの座を奪取。

順位	前回	ソフト
1	初登場	パワードールFX ●工画堂スタジオ／NEC HE ●SLG ●7,800円
2	前1位	アニメフリークFX Vol.2 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●6,800円
3	前5位	ルナティックドーンFX ●アートディンク／NEC HE ●RPG ●8,800円
4	前2位	アンジェリークSpecial ●SLG ●光栄／NEC HE ●7,800円
5	前3位	アニメフリークFX Vol.1 ●NECホームエレクトロニクス ●ディスクマガジン ●6,800円

美少女＋メカ

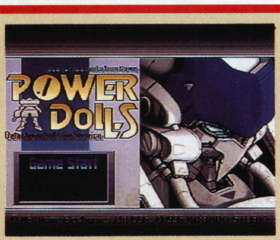
パソコンの人気SLGシリーズがFXに登場！

今月のランキングで，初登場1位に輝いた『パワードールFX』を紹介しよう。

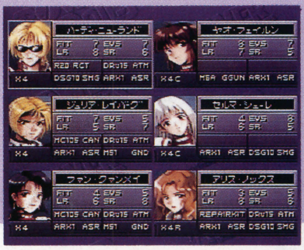
このゲームはパソコン版で好評を得ている人気SLGシリーズの移植作。ウリである詳細に練り込まれた世界観やキャラクター設定は，もちろんFX版でも健在で，さらにそれらを活かすべく数々の新要素が追加されている。

とくにオープニングなどで見られるアニメーションは「さすがFX」と思わずにいられないクオリティの高さ。肝心のシミュレーション部分もしっかりと移植されているので，硬派なSLGファンも安心して楽しむことができるだろう。

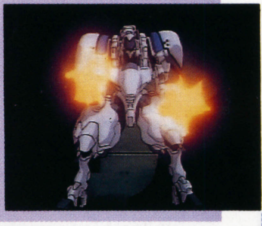
最近ではOVAなどへのメディアミックスも積極的に展開され，ますます吹き荒れる『パワードール』旋風。ファンならずともプレイしておきたい1作だ。(八巻将之)



パワードールFX
■工画堂スタジオ／NEC HE ■SLG
■7,800円 ■発売中



▶隊員たちの特徴をうまく活かして任務を遂行せよ！



▶OVAなみのクオリティを誇るアニメーション

今月の新作

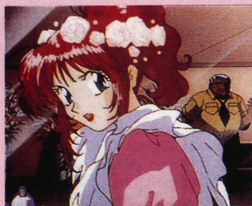
もはやFXの定番ソフトと言っていい『アニメフリーク』に，スーファミで好評を博した人気ファンタジーSLG『デアラングリッサーFX』。どちらもロングヒットの予感。

アニメフリークFX Vol.3

4/5 ■NECホームエレクトロニクス ■ディスクマガジン ■6,800円 ■CD-ROM

好評シリーズ第3弾。人気アニメ「天地無用！」を筆頭に，今回も最新アニメ情報を紹介している。カラオケフリークには「新世紀エヴァンゲリオン」「ナースエンジェルりりかSOS」のテーマを収録。

▶恒例のヴォイスフリークには岩男潤子が登場。彼女のファンは要チェック

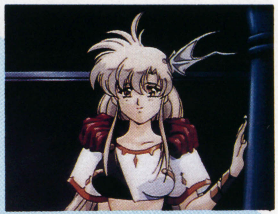


◀アニメ情報満載！まさにFXユーザーのためのソフトだ!?

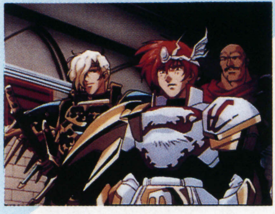
デアラングリッサーFX

4/26 ■NCS/NEC HE ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［スーパーファミコンから移植］好評を得た同名タイトルにビジュアルの強化・追加を行なって移植。FXの動画再生機能をフルに発揮したアニメーションで，物語をよりドラマチックに演出する。



▶うるし原智志デザインの美麗なイラストがアニメーションに！



◀60面にもおよぶ広大なマップを突破していく。心してかかるべし！

DataBase PC-FX新作発売予定表

『お嬢様捜査網』『パワーリーグ』は発売が延期になっている。来月には『同級生2』『ドラゴンナイトIV』『卒業R』『ボイスパラダイス』など，どれも人気を集めそうなタイトルが発売される予定だ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月予定	天地無用！魎皇鬼FX（仮）	AVG	NECインターチャネル	未定
5月24日	同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
5月予定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイトIV	RPG	NECインターチャネル	未定
	ボイスパラダイス	AVG	アスク講談社／NEC HE	8,800円
	バウンダリーゲート ドーター・オブ・キングダム	RPG	パック・イン・ビデオ／NEC HE	7,800円
	お嬢様捜査網	AVG	ヘッドルーム／NEC HE	7,800円
夏頃予定	ブルーブレイカー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	女神天国II	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定
	チップちゃんキィーック！	アクション	カスタム／NEC HE	未定
	ファーランドストーリーFX	SLG	TGL／NEC HE	未定
	ファイアーウーマン 纏（まとい）組	SLG	徳間書店／NEC HE	未定
	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	未定
	ラスト インペリアル プリンス（仮）	RPG	日本アプリケーション／NEC HE	未定
未定	きゃんきゃんバニーエクストラDX（X指定）	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	虚空漂流ニルゲンツ	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	未定
	となりのプリンセス	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	リトルキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	アンジェリークSpecial 2（仮）	SLG	光栄／NEC HE	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ・遙かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T&Eソフト／NEC HE	未定
	スーパーパワーリーグFX	野球	ハドソン	8,800円
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道！Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定
▼PC-FXGA専用				
未定	んーにゅー	アクション	NECホームエレクトロニクス	未定

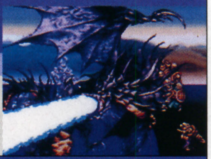
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スーパーリアル麻雀PV FX（ナグザット）3月22日／9,800円→3月29日／7,800円

スーパーファミコン
SUPER FAMICOM

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

『バハムートラグーン』が初登場1位。2位には『ガンハザード』と，スクウェア勢がつづく。6位には『ときめきメモリアル』がランクイン。上位に浮上するか？

1 バハムートラグーン
初登場
●スクウェア
●RPG
●11,400円

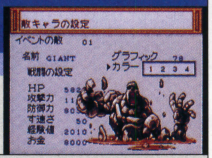


2 ガンハザード
初登場
●スクウェア
●ARPG
●11,400円

3 ドラゴンクエストVI～幻の大地
前1位
●エニックス
●RPG
●11,400円

4 スーパードンキーコング2 ～ディクシー&ディディー
前2位
●任天堂
●アクション
●9,800円

5 RPGツクール2
↑前9位
●アスキー
●ツール
●12,800円



6 ときめきメモリアル～伝説の樹の下で
初登場
●コナミ
●SLG
●9,980円

7 スーパーファミスタ5
初登場
●ナムコ
●野球
●6,980円

8 実況パワフルプロ野球3
初登場
●コナミ
●野球
●7,500円

9 ロマンシング サ・ガ3
前8位
●スクウェア
●RPG
●11,400円

10 信長の野望・天翔記
前7位
●光栄
●SLG
●12,800円

新機種登場!?
新しい遊びかたの提案「スーファミターボ」

バンダイから，スーパーファミコン用の新システム「スーファミターボ（SUFAMI TURBO）」が6月下旬に発売となる。カートリッジ形式になっている本体に，さらに二つのカセット・スロットがついているというこのシステム，スロット部分が最大のポイントで，これを使っていろいろな遊びかたができるようになっているのだ。

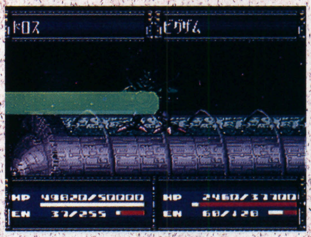
まず，スーファミターボ専用のゲームカセット1本で遊ぶ場合。このときは，スーパーゲームボーイと同じような感覚で本体にセット，普通に遊ぶことができる。ゲームカセットを2本使って遊ぶ場合は，ゲームにもよるが，たとえばそれぞれのゲームカセット内で育てたキャラクターどうしの対戦プレイや協力プレイといった楽しみかたが可能だ。またゲームカセットとデータカセットの組みあわせならば，データカセット内のデータ（武器やマップデータなど）を使って遊ぶ，なんて楽しみかたもでき，かなり奥が深くなりそう。

スーファミターボ本体が3,980円（税別），ゲームソフトは3,980～4,500円と，低価格に設定されているのもウレシイ。現在発売予定のソフトは右記5タイトルだが，キャラクターものなど，97年3月までに10シリーズ，30本程度が予定されている。とにかく気になるシステムだ。

（加藤義文）

◀スーパーファミコン本体に直接セットされているのが「スーファミターボ」だ。その上にある二つのカセットスロットに，ゲームカセットやデータカセットを差し込んで使う

▼『SDガンダムジェネレーション（仮）』。戦闘によりモビルスーツが成長していく



▲こちらはアクション・ゲーム『SDウルトラバトル（仮）』。半3D視点で展開

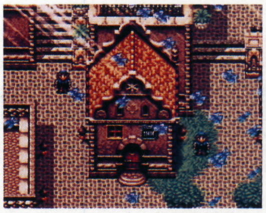
発売日	タイトル	ジャンル
6月下旬	SDガンダムジェネレーション ～1年戦争記	SLG
6月下旬	SDウルトラバトル ～ウルトラ伝説	アクション
6月下旬	ぽいぽい忍者ワールド	アクションパズル
7月予定	SDガンダムジェネレーション ～グリプス戦記	SLG
7月予定	SDウルトラバトル ～セブン伝説	アクション

（すべて仮称，価格3,980円）

16日間の挑戦
スクウェアの新作RPG発売

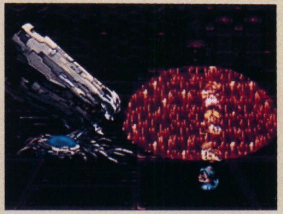
新作ラッシュでいそがしそうなスクウェアから，いままでとはちがった印象のRPGが発売された。その名も『ルドラの秘宝』だ。

4,000年周期で種族交代が発生する，「滅亡と再生の永久期間」に支配された世界。そこで人間が中心種族となってから，まもなく4,000年が経過しようとしている。この永遠にくり返される滅亡と再生のシステムに，地上に住む者たちが，種族を超えてともに立ち向かう……といった，壮大なストーリーが展開していくのだ。



◀いつもながらの美しいグラフィックに感嘆

このゲームには，同じ16日間を描いた，それぞれべつの主人公による3本のシナリオが用意されていて，どの主人公の物語からでもはじめられるようになっている。それを1人ずつクリアしていくのも，すべてのシナリオを数日単位で同時進行していくのも，プレイヤーの自由。同社のRPGのシナリオには，大変凝っているものが多いが，『ルドラ』もまた新しい試みにチャレンジした作品なのだ。



ルドラの秘宝
■スクウェア ■RPG
■8,000円 ■発売中

今月の新作

今月は，パチンコやパチスロ，競馬に競艇といった，いわゆるギャンブルものが多い。新しく社会人になって「ギャンブルやりたい」という人には，興味のあるラインナップなのでは。そのほか，RPGの大御所スクウェアからは『ルドラの秘宝』がリリース。『FF』や『ロマンシング サ・ガ』シリーズではない，新しい世界に期待したい。

実戦パチスロ必勝法！山佐伝説

4/5 ■サミー ■パチスロ ■6,900円 ■8メガ・カートリッジ

実戦必勝法シリーズ第9弾。パチスロの大手メーカーである山佐の実在6機種を完全シミュレートした。各台の特徴がわかる「台講座モード」や，だれでも勝てる「爆烈・超爆烈モード」を用意。

ルドラの秘宝

4/5 ■スクウェア ■RPG ■8,000円 ■32メガ・カートリッジ

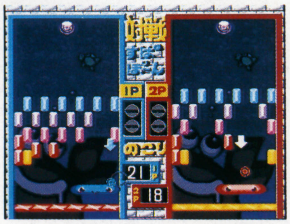
人類滅亡を阻止すべく戦う3人の物語を描く。カタカナを打ち込むと，それにおうじた魔法が作成できる「言霊システム」が斬新。背景やモンスターのグラフィックも，あいかわらず美しい。

▶3人の主人公それぞれの視点で，同じ16日間の物語が展開されるのだ

◀どんな効果になるか，やってみなければわからない「言霊」もおもしろい

すぱぽ〜んDX

4/12 ■ユタカ ■アクション ■6,800円 ■8メガ・カートリッジ



アクション・パドルゲーム『すぱぽ〜ん』の第2弾。今回はステージ数が100ステージと大幅に増えた。新たに対戦モードも追加，相手には人間かコンピュータが選べるようになっている。

Jリーグエキサイトステージ'96

4/26 ■エポック社 ■サッカー ■7,980円 ■16メガ・カートリッジ

『Jリーグエキサイトステージ』最新作。96年度新規参加のアビスパ福岡と京都パープルサンガが追加されたほか，リーグ戦新制度，新人選手登録システムの導入など，盛りだくさんの内容。

スーパーボンバーマン4

4/26 ■ハドソン ■アクション ■7,777円 ■16メガ・カートリッジ

人気の対戦型アクション・シリーズ第4弾。投げる，押すなどの新操作が加わって，さらに戦略に深みが増した。バトルゲームにはマニアックモードやチャンピオンモードといった新モードも登場。

魔法陣グルグル2

4/12 ■エニックス ■RPG ■8,000円 ■24メガ・カートリッジ

同名コミックのRPGシリーズ第2弾。シナリオは原作のものを再現している。戦闘シーンが見おろし型に変更され，ククリを操作して，自動で戦うニケを魔法で援護できるようになった。

一発逆転!!競馬・競輪・競艇

4/26 ■バウ ■ギャンブル ■9,800円 ■8メガ・カートリッジ

競馬，競輪，競艇と，三つのギャンブルが楽しめる。とくに競馬に関しては，現役オープン馬223頭をモデルにし，データを忠実に再現した。自分で選んだ馬を操作できるオマケモードもある。

スーパートランプコレクション2

4/26 ■ボトムアップ ■テーブルゲーム ■7,980円 ■カートリッジ(容量未定)

トランプを使ったミニゲームを集めたソフト。前作の7種類のゲームに，ババ抜き・セブンブリッジ・ドボンの3種類が追加された。仕様の追加や演出の変更，操作性の向上もはかられている。

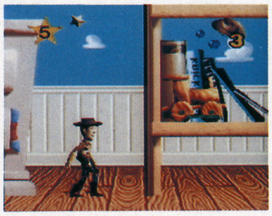
ジャンピンダービー

4/26 ■ナグザット ■競馬 ■9,800円 ■16メガ・カートリッジ

自分で競走馬を操作するタイプの競馬ゲーム。レース中のアクション性と，馬を育てる育成ゲームの要素を融合している。砂浜や都市など，用意されているレースコースも豊富。

トイ・ストーリー

4/26 ■カプコン ■アクション ■7,500円 ■32メガ・カートリッジ



この春に公開されたディズニー映画「トイ・ストーリー」が題材。プレイヤーはウッディーをあやつり，さまざまな難関を切り抜けていく。ステージによってちがった内容のアクションが楽しめる。

スーパー競艇2

4/下 ■日本物産 ■競艇SLG ■8,500円 ■8メガ・カートリッジ

競艇選手となってトッププロをめざす。文字や音声による実況や，300名におよぶ競艇選手の実名データを収録。予想結果を得られるレース・シミュレーションや，初心者用として「実戦競艇教室」も。

Parlor！Mini ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

4/下 ■日本テレネット ■パチンコ ■4,900円 ■8メガ・カートリッジ

同社のパチンコSLG『Parlor！パーラー！』シリーズの縮小バージョン。機種を厳選することで，いち早く話題の新台，人気台を提供する。CRギンギンパラダイス，CR竜王伝説Zがプレイできる。

HEIWAパチンコワールド3

4月 ■ショウエイシステム ■パチンコ ■7,800円 ■20メガ・カートリッジ

業界のトップ・メーカーである平和の4種類の台をシミュレート。解説画面による基礎知識の学習や，スクロール機能によって玉の流れの確認ができるなど，多彩な機能がついている。

スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム

アフターケア

3/29 ■ヒューマン ■プロレス ■8,000円 ■32メガ・カートリッジ

同シリーズの最終作となった『スーパーファイヤープロレスリングX』の強化版。内容はほぼ同じだが，バックアップ機能が強化されており，エディット・レスラー80人をセーブすることができる。

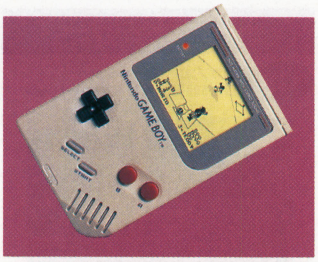
DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

トピックスでも紹介した「スーファミターボ」専用ソフトが5タイトル発表されている。『一年戦争記』『ウルトラ伝説』は，初回限定で本体同梱の特別パック（予価6,800円）が発売される予定になっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月19日	蓬莱学園の冒険！	RPG	J・ウイング	(予) 7,980円
5月14日	ファイアーエムブレム ～聖戦の系譜	SLG+RPG	任天堂	7,500円
5月24日	トレジャーハンターG	RPG	スクウェア	7,900円
	ごきんじょ冒険隊	RPG	パイオニアLDC	7,980円
	すーぱーぐっすんおよよ 2	アクションパズル	バンプレスト	7,800円
5月31日	ダークハーフ	RPG	エニックス	未定
5月予定	サウンドノベルツクール(SV)	ツール	アスキー	未定
	フィッシング甲子園	フィッシング	キングレコード	(予) 9,800円
	スプリガン・パワード	シューティング	ナグザット	9,800円
	牧場物語(仮)	SLG	パック・イン・ビデオ	未定
	★テーブルゲーム大集合!! 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	テーブルゲーム	バリエ	未定
春頃予定	レナスII～封印の使徒	RPG	アスミック	未定
	ピノキオ	アクション	カプコン	未定
	アルナムの牙 ～獣族十二神徒伝説	RPG	ライトスタッフ	未定
6月1日	Jリーグ'96ドリームスタジアム	サッカー	ハドソン	7,980円
6月21日	アラビアンナイト～砂漠の精霊王	RPG	タカラ	未定
6月下旬	★SDウルトラバトル ウルトラ伝説(仮)(T)	アクション	バンダイ	(予) 3,980円
	★SDガンダムジェネレーション 一年戦争記(仮)(T)	SLG	バンダイ	(予) 3,980円
	★ぽいぽい忍者ワールド(仮)(T)	アクションパズル	バンダイ	(予) 3,980円
6月予定	西陣パチンコ物語 2	パチンコ	ケイエスエス	10,800円
	モンスタニア	アクション	パック・イン・ビデオ	未定
	トラバース ～スターライト＆プライリア	RPG	バンプレスト	未定
	サラブレッドブリーダーIII	競馬SLG	ヘクト	未定
	★古田敦也の シミュレーションプロ野球 2	野球	ヘクト	未定
7月19日	ああっ女神さまっ ～史上最強の学園祭(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	10,800円
7月26日	シムシティJr.(仮)	SLG	イマジニア	未定
7月予定	★ウィザードリィ・外伝 4	RPG	アスキー	未定
	タワードリーム	ボードゲーム	アスキー	9,980円
	海のぬし釣り	フィッシング	パック・イン・ビデオ	未定
	★SDウルトラバトル セブン伝説(仮)(T)	アクション	バンダイ	(予) 3,980円
	★SDガンダムジェネレーション グリプス戦記(仮)(T)	SLG	バンダイ	(予) 3,980円
夏頃予定	ベストショットプロゴルフ	ゴルフSLG	アスキー	12,800円
	クーリースカンク	アクション	ヴィジット	7,500円
夏頃予定	実況パワープロレスリング'96 ～マックスボルテージ	プロレス	コナミ	未定
	★す～ぱ～なぞぷよ通 ～ルルーの鉄腕繁盛記	パズル	コンパイル	未定
	必殺パチンココレクション 4	パチンコ	サンソフト	9,980円
	アースライト　ルナ・ストライク	SLG	ハドソン	未定
	大貝獣物語II	RPG	ハドソン	未定
	同級生 2	AVG	バンプレスト	未定
	ドラゴンナイト 4	SLG	バンプレスト	未定
96年予定	★大戦略エキスパートWWII	SLG	アスキー	未定
	ミニ四駆スタリオン(仮)	レーシング	アスキー	未定
未定	義経伝説	RPG	アスキー	(予) 9,800円
	帝国創世紀アレクサンダー伝説	SLG	ヴァージンインタラクティブ	9,800円
	ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…	RPG	エニックス	未定
	勾玉伝説(仮)	アクション	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	アクション	カプコン	未定
	ポカホンタス	アクション	カプコン	未定
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパン エンターテイメント	9,980円
	エナジーブレイカー	RPG	タイトー	未定
	MASK　マスク	アクション	東宝	(予) 9,800円
	赤ずきんチャチャ	RPG	トミー	(予) 7,800円
	フェリシア	RPG	トンキンハウス	9,900円
	マサカリ伝説スーパーRPG編	RPG	トンキンハウス	9,900円
	スーパーファミリーゲレンデ	スキー	ナムコ	未定
	黒鉄ヒロシの優駿伝説	競馬SLG	日本物産	未定
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	6,800/9,800円
	★鮫亀キャラデータ集 天外編	データ集	ハドソン	2,680円
	空想科学世界ガリバーボーイ	アクション	バンダイ	未定
	バトルスコードロン(仮)	カードゲーム	バンプレスト	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

(SV)……サテラビュー対応／(T)……スーファミターボ専用／★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売中止が決定した作品……●鎧神戦記ミレニアムソード(仮)(マジファクト)●トムとジェリー2～トムVSジェリー(アルトロン)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●リングにかけろ(メサイヤ)未定●G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ(イマジニア)未定／価格未定●忍たま乱太郎 2 (カルチャーブレーン)3月22日→3月29日●実戦パチンコ必勝法！2 (サミー)3月8日→3月15日●京楽・三洋・マルホン Parlor！パーラー！5 ～パチンコ3社・実機シミュレーションゲーム(日本テレネット)16メガ→12メガ●音楽ツクールかなでーる(アスキー)3月／価格未定→4月12日／7,800円

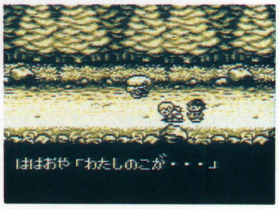


ゲームボーイ

GAME BOY

新情報 今度のシレンは月影村を行く

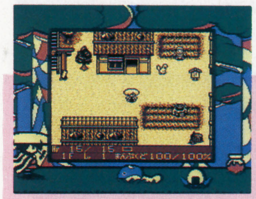
『風来のシレンGB』の新情報が発表されたぞ。正式タイトルは『不思議のダンジョン 風来のシレンGB～月影村の怪物』に決定だ。



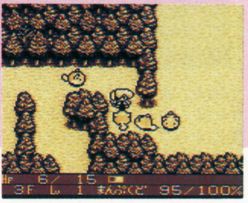
▶いけにえにされる少女の運命は……？

今回の舞台は月影村という，怪物に支配された小さな村。年に1度，いけにえとして子どもを捧げているこの村で，シレンの新たな冒険がはじまるのだ。パズル感覚のフェイの問題もパワーアップ。スーファミ版よりも出題数が多くなり，より高度な問題も用意されているぞ。

発売は夏ごろの予定。旅立ちはもうすぐだ。



◀スーパーゲームボーイでの外枠も，シレンの雰囲気にピッタリ



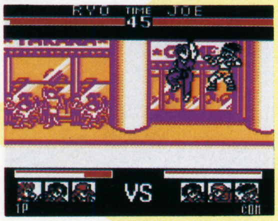
▶操作環境は，ゲームボーイ用に改良されているから安心

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位		タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	ポケットモンスター・赤	任天堂	RPG	3,900円
2	初登場	ポケットモンスター・緑	任天堂	RPG	3,900円
3	前1位	カービィのブロックボール	任天堂	アクション	3,900円
4	前2位	役満	任天堂	麻雀	2,600円(税込)
5	初登場	忍たま乱太郎GB	カルチャーブレーン	ARPG	4,800円

熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ

4／26 ■タカラ ■対戦格闘 ■4,500円 ■4メガ・カートリッジ



［ネオジオから移植］『ザ・キング・オブ・ファイターズ』が熱闘シリーズに登場。18キャラが登場し，チームの組みかえが自由にできる。熱闘オリジナルの必殺技やスペシャル・ゲストも登場。

▶登場キャラ数は減っているけれど，内容はほぼそのまま。最強チームを目指せ

◀『熱闘』になっても，黒幕である"R"＝ルガールは健在。使用できるか？

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
5月17日	★連珠倶楽部(五目ならべ)／連珠／ヘクト／2,480円
5月予定	バスフィッシング達人手帳／データベース／スターフィッシュ／9,800円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)／アクション／NICS／未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト	
夏頃予定	不思議のダンジョン　風来のシレンGB～月影村の怪物／RPG／チュンソフト／未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●クマのプー太郎～宝さがしだ大入ゲームバトル(タカラ)3月29日→3月22日●熱闘 闘神伝(タカラ)3月29日→3月22日

PCエンジン

PC ENGINE

今月は新作ナシ。『Linda³』や『聖夜物語』など，良質RPGの健闘が目立つも，そろそろ……？

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	↑前4位	Linda³(リンダキューブ)	NECホームエレクトロニクス	RPG	7,800円
2	↑前3位	聖夜物語	ハドソン	RPG	7,800円
3	前1位	同級生	NECアベニュー	AVG＋RPG	8,800円
4	前2位	銀河お嬢様伝説ユナ2	ハドソン	デジタルコミック	7,800円
5	↑再登場	姐(あねさん)	NECアベニュー	格闘アクション	7,800円

DataBase PCエンジン新作発売予定表

来月は，育成SLG『ヴァージンドリーム』が登場する予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼スーパーCD-ROM²				
5月31日	ヴァージンドリーム	SLG	徳間書店インターメディア	(予) 8,800円
春頃予定	てきぱきワーキン♥ラブ	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
96年予定	スペースファンタジーゾーン	3Dシューティング	NECアベニュー	4,800円
未定	モンスターメーカー 〜神々の方舟	RPG	NECインターチャネル	6,800円
	GO！GO！バーディチャンス	ゴルフ	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	デッド・オブ・ザ・ブレインⅠ＆2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	もってけたまご	アクション	ナグザット	未定
▼アーケードカード専用スーパーCD-ROM²				
春頃予定	魔導物語Ⅰ〜炎の卒園児	RPG	NECアベニュー	7,800円
未定	Jリーグパワースタジアム	サッカー	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●バザールでござ〜るのゲームでござ〜る(NECホームエレクトロニクス)未定●DE・JA(NECインターチャネル)3月22日→3月29日●ぷよぷよCD通(NECインターチャネル)3月中旬→3月29日

メガドライブ

MEGA DRIVE

一時休業

今月でメガドライブは終了

先月にて，新作予定作品がすべて発売されたため，メガドライブのスペースは今月をもって閉鎖とさせていただく。セガによると，海外では今後もソフトが予定されており，秀作ソフトがあれば国内に移植される可能性も残されているそうだ。その場合は，その月にかぎり紹介をしていく。

1988年10月29日に『スーパーサンダーブレード』『スペースハリアーII』が発売されてから，1996年3月22日に『魔導物語Ⅰ』が登場するまでの約7年半に発売されたソフトは554本（うち，スーパー32X専用は18本）。マニアックなマシンとして人気を集めたメガドラは，バトンをサターンへと渡す。

◀「16-BIT」の金文字がまぶしい初代メガドライブ

▶メガドラから生まれた「ソニック」はセガのマスコットに

ゲームギア

GAME GEAR

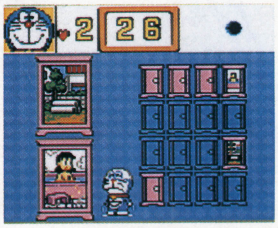
今月の新作は，みんなが知ってる『ドラえもん』。スタンダードなパズルゲーム集だ。

今月の売れ筋ソフトHOT5

順位	前回	タイトル	発売元	ジャンル	価格
1	↑再登場	ソニックラビリンス	セガ	アクション	3,800円
2	↑再登場	鬼神童子ZENKI	セガ	アクション	4,800円
3	初登場	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権	セガ	アクションパズル	3,800円
4	↑再登場	SDガンダム WINNER'S HISTORY	バンダイ	SLG	4,800円
5	↑再登場	ベア・ナックル	セガ	格闘アクション	3,500円

ドラえもん ワクワクポケットパラダイス

4/26 ■セガ ■オムニバス ■4,800円 ■4メガ・カートリッジ



「ドラえもん」のキャラクターを使用したパズルゲーム集。ストーリー&フリーの二つのゲームモードが遊べる。通信ケーブル対応で，2人同時プレイでは対戦，または協力プレイが楽しめる。

Data Base ゲームギア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
	ナシ

プレイディア

PLAYDIA

あいかわらず我が道を行くといった感のあるプレイディアだが，今月の新作は残念ながらゼロ。来月以降のガンバリに期待しよう。

Data Base プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定	それゆけ！アンパンマン(仮)／未定／バンダイ／(予)4,800円
未定	ニュートンミュージアム遙かなる宇宙(仮)／図鑑／バンダイ／(予)3,800円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●けろけろけろっぴ〜ウキウキパーティーランド!!(バンダイ)未定

レーザーアクティブ

LASERACTIVE

新作のスケジュールがいずれも未定と，先行き不安な今日この頃。レーザーアクティブの新作氷河期はいつ終わりを告げるのだ〜。

Data Base レーザーアクティブ新作発売予定表

発売日	タイトル／ジャンル／発売元／価格
▼LD-ROM²	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
▼メガLD	
未定	UFO AND ET／エンターテインメント／パイオニア／未定
未定	NHK中国語会話(仮)／教養／パイオニア／未定

アーケードゲーム

ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

今月は『D&D』『ソウルエッジ』『バーチャロン』の3タイトルが初登場している。とくに『D&D』と『バーチャロン』には固定ファンが多いらしいぞ。

1 バーチャファイター2
前1位
●セガ
●対戦格闘

2 リアルバウト餓狼伝説
前2位
●SNK
●対戦格闘

3 鉄拳2
前3位
●ナムコ
●対戦格闘

4 ソウルエッジ
初登場
●ナムコ
●対戦格闘

5 ストリートファイターZERO
↑前6位
●カプコン
●対戦格闘

順位	前回	タイトル
6	↑前8位	マーヴル・スーパーヒーローズ ●カプコン ●対戦格闘
7	初登場	D&D® シャドー オーバー ミスタラ ●カプコン ●格闘アクション
8	前4位	ファイティングバイパーズ ●セガ ●対戦格闘
9	前5位	レイブレーサー ●ナムコ ●レーシング
10	初登場	電脳戦機バーチャロン ●セガ ●対戦格闘

マジでデカいぞ！

彩京初の横シュー『戦国ブレード』登場

彩京から，同社初の横スクロール・シューティング『戦国ブレード』が発売になる。一昨年に大ヒットした縦スクロール・シューティング『戦国エース』の続編的作品だ。世界観などが受け継がれているほか，前作にも登場した「こより」「天外」といったキャラクターも登場する。

▲各キャラクターは“飛蒼石”という石の力により，みずから飛行するのだ

操作系は，ショット＋ボンバーというスタイル。タメ撃ちによって，キャラごとに性能のちがうオプション攻撃が使用できるほか，ステージが分岐選択式になり，戦略性も高くなっている。また，コイン投入後にショット・ボタンを押しながらゲームをスタートすると，ストーリー・デモのない「ノンストップモード」へ入る。これだと，デモをカットしてゲーム部分のみを楽しめるのだ。

戦国ブレード
■彩京　■シューティング
■4月中旬発売予定

それでは，今回登場の5人のキャラを紹介しよう。キャラクター・デザインは，司　淳が担当しているぞ。（開田清隆）

暴れん坊巫女
こより
▶千の善行を積む旅をつづける19才の巫女。欲が深くて情にもろい。式神の「バサロ」を連れている

反逆のからくり武者
ハガネ
▶敵軍改造兵士だったが，人間の魂が復活し，反旗をひるがえす。オプションは「機銃蒼」

復讐の剣術士
翔丸（しょうまる）
▶“人狩り”によって家族を失った17才の剣客。その素性には謎が多い。母親や姉妹の形見の鏡「菱花鏡」に見守られている

金髪の少女忍者
ユーニス
◀生き別れの姉をさがす，公儀お庭番見習いの少女。内気でうたれ弱い性格の12才。パートナーは忍猿の「ソクラテス」

帰ってきたターボ坊主
天外
▶世直しと称して，全国で大破壊をくり広げる旅の僧。鬼神のような法力を持っている。巨大な鷹「善次郎」と行動する

今月の新作

今月は，トピックスでも紹介している『戦国ブレード』がイチ押し。キャラの個性が前面に押しだされていて，ステージ間のデモが出色のデキ。秘密のフィーチャーもあるそうなので，長く遊べそうだ。新機軸の対戦格闘『サイキックフォース』も見のがせない。3D格闘以上に立体的，かつ視覚効果バリバリの戦闘は，最近の格闘に食傷気味の人にオススメだ。

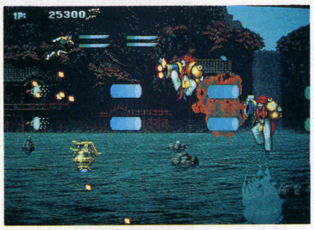
バブルメモリーズ

4／上
■タイトー
■アクション

固定画面アクションの傑作『バブルボブル』シリーズ第3弾。さまざまな特殊効果を持ったバブルが新登場している。「物語」「練習」「タイムアタック」の三つのモードがプレイ可能。

戦国ブレード

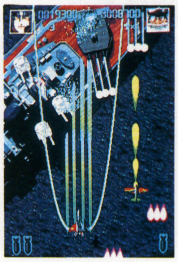
4／中
■彩京
■シューティング



『戦国エース』の世界観を受け継いだ，同社初の横スクロール・シューティング。自機は，こよりら，天外を含む5人から選択でき，それぞれ固有のオプションで強力な攻撃ができる。ステージは全部で10面。

ストームブレイド

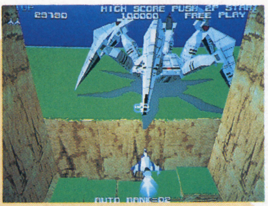
4／下
■ビスコ
■シューティング



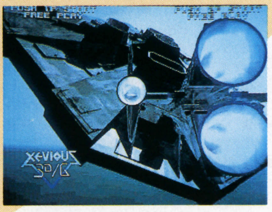
個性的なパイロットが乗るF-14やゼロ戦などの戦闘機をあやつり，六つのミッションを戦う。声優を起用したボイスや，マルチ・エンディングがウリ。2人同時プレイも可能。

ゼビウス3D／G

4／下
■ナムコ
■シューティング



▶初代の見おろし型から低空視点となり，奥行きが表現されるようになった



◀アイテムや新システムも追加。おなじみのフィーチャーも登場する

シューティングの名作『ゼビウス』を「システム11」ボード上で3D・CGにより再現。2人同時プレイが可能になったほか，対空ショットが3種類に増加。各エリアの最後には敵要塞も出現する。

サイキックフォース

4月
■タイトー
■対戦格闘

▶炎や風，電気，重力などの攻撃能力を持ったサイキッカーたち

◀闘いはすべて空中。サイキッカーは宙に浮き，それぞれの超能力技で闘うのだ

超能力者（サイキッカー）同士の対戦アクション。弱・強攻撃，ガードボタンを駆使して闘う。対戦フィールドは空中だが，キャラはレバー操作で自由に移動できる。8人のサイキッカーが登場。

アクウギャレット

4月
■バンプレスト
■シューティング

近未来が舞台。バルカンやレーザーといった4種類のショットと，拡散型と集中型という二つのボムが使用可能。ステージは全6面からなり，各ステージのラストには巨大ボスが待ち受けている。

だい好キッス

3／13
■コナミ
■オムニバス

▶男女8人の中から使用キャラと目的の相手を決める。先生の乱入も……

◀クイズ，アクション系のミニゲームのほかに，期末テストもあるのだ

高校が舞台の，恋愛をモチーフにしたオムニバス・ゲーム。登場する8人の男女からプレイヤー・キャラをセレクト，好みの相手のハートをつかみ取るために，クイズやミニゲームをクリアしていく。

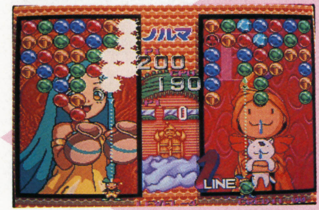
スラムダンク2

3／21
■コナミ
■バスケットボール

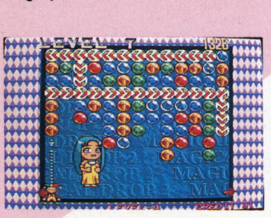
好評を博したバスケットボール・ゲームがリニューアル，シンプルな操作でスーパー・プレイをキメることができる。前作同様，通信での対戦も可能。8チームがエントリーするトーナメントを戦う。

マジカルドロップ2

3／22
■データイースト
■アクションパズル　■MVS



▶使用できるキャラクターは全部で7人に。個性的なボイスは健在？

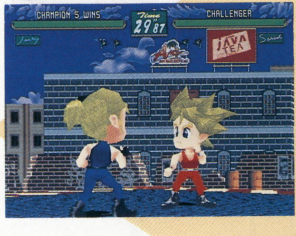


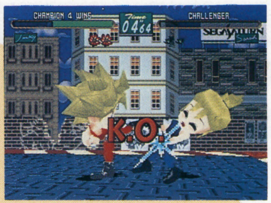
◀「ひたすらモード」「ひらめきモード」もアツい。対戦以外でも遊べるぞ

玉を吸い込み，同色を並べて消していく，という基本ルールは継承。玉の種類が増えたほか，使用できるキャラが7人になった。制限時間内に玉を消す「ひらめきモード」が追加されている。

バーチャファイターキッズ

3／下
■セガ
■対戦格闘　■ST-V





▶『バーチャ2』の技は，すべて使用できる。「ショートリプレイ」もあるぞ

◀ジャッキーの勝利ポーズ。こういった演出も「キッズ」ならでは

『バーチャファイター2』をベースにキャラをデフォルメし，ゲーム全体のスピード・アップをはかった新バージョン。同シリーズにはなかった，キャラの表情の変化やヒットマークなどが付加された。

NEOドリフトアウト

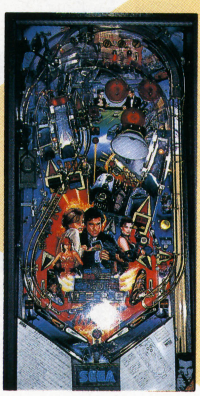
3／28　■ビスコ ■レーシング ■MVS

「セリカ」や「インプレッサ」などの実在のマシンが登場。ダートや雪道，凍結路など，変化に富んだコースでタイムを競う。チェックポイント制になったことが前作との大きなちがい。

007ゴールデンアイ

3／中　■データイースト ■ピンボール

映画「007」最新作が題材。人工衛星に見立てたターゲットにボールをぶつける。サテライトジャックポットが新鮮。



カラオケクイズ イントロDonDon

3月　■サンソフト ■クイズ ■ST-V

"音"を聞いて解答するクイズ。曲名，歌手などを答える「音楽クイズ」と，鳴き声などを当てる「音当てクイズ」の二つのゲームモードが楽しめる。話題のドラマ主題歌，CDソングを多数収録。

コンゴ

3月　■タイトー ■ピンボール

同名の映画が題材。フィールド底面にボールが入ると，ゴリラのオブジェを使ったミニゲームがはじまる。

グランドストライカー2

2／中　■ヒューマン ■サッカー

世界各国のチームが登場する，ワールドカップをモチーフにしたサッカー。ゲーム開始時に視点が選べることや，オートパス，レバー操作によるダッシュなどが特徴。乱入対戦も可能となっている。

バーチャボウリング

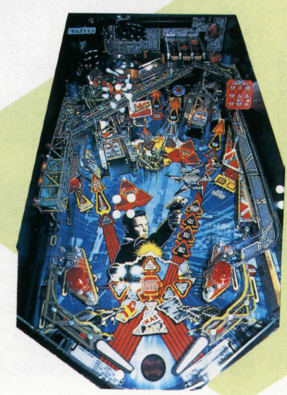
1／30　■igs／アルタ／エイブル ■ボウリング

トラックボールを使用し，ボールにフック，スライスなどの回転をかけることが可能。1ゲーム終了後，高得点をマークしていれば，不規則なピン配置のレーンにチャレンジできる。

ジョニー・ニモニック

2／下　■タイトー ■ピンボール

ウイリアム・ギブスン原作の映画「JM」をピンボール化。フィールド左上，トップレーンのデータ・グローブが目を引く。



DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

『ワースタ』の新年度バージョンが登場。この状況だと，夏までは静閑?

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
9月20日	プライマルレイジ	対戦格闘	アトラス
12月下旬	スピードレーサー	レーシング	ナムコ
2月上旬	ワールドクラスボウリング	ボウリング	igs／アルタ／エイブル
3月上旬	★アクアリウム	アクションパズル	エクセレントシステム
3月下旬	三刻志	パズル	ミッチャル
春頃予定	スーパーリアル麻雀PVI	麻雀	セタ
夏頃予定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ
	ラストブロンクス　東京番外地	対戦格闘	セガ
96年予定	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ
未定	かかってきなさい！	シューティング	IMS
	彼女が?(ハテナ)に着替えたら	クイズ	アイマックス
	ジェットウェーブ	ジェットスキー	コナミ
	ビシバシチャンプ	オムニバス	コナミ
	★E雀ハイスクール	麻雀	セイブ開発
	ガンブレード　ニューヨーク	ガンシューティング	セガ
	★ポカポカサタン	ハンマー	セガ
	レイストーム	シューティング	タイトー
	ペブルビーチ　ザ・グレートショット	ゴルフ	T＆Eソフト
	エアーウォーカーズ	バスケットボール	データイースト
	★アルペンサーファー	スノーボード	ナムコ
	★トーキョーウォーズ	3Dシューティング	ナムコ
	★プロップサイクル	フライトSLG	ナムコ
	★プロ野球ワールドスタジアム'96	野球	ナムコ
	逆転!!パズル番長	アクションパズル	フウキ
	★バケバケばぁ～(仮)	アクションパズル	ミッチェル
▼MVS対応			
5月予定	へべれけのペアペアウォーズ	アクション	サンソフト
	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス
96年予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	棋娘～なないろといき	将棋	アイマックス
	ジグソーパラダイス	アクションパズル	アイマックス
	オーバートップ	レーシング	ADK
	ニンジャマスターズ～覇王忍法帳	対戦格闘	ADK
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ
	ゴール！ゴール！ゴール！	サッカー	ビスコ
	NEO Mr.Do！	アクション	ビスコ
▼ST-V対応			
96年予定	コットン2	シューティング	サクセス
97年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス
未定	デカスリート	アクション	セガ
▼ピンボール			
95年10月	ノーフィアー	ピンボール	タイトー
95年11月	ジャックポット	ピンボール	タイトー
未定	エアボーン	ピンボール	カプコン
	ストライクスンスペアーズ	ピンボール	サミー

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●マウスシューターGOGO(バンプレスト)未定●ぴっくる(バンプレスト)2月→未定●ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝(SNK)3月15日→3月12日●ストリートファイターZERO2(カプコン)3月→3月25日●わくわく7(サンソフト)3月→5月●神凰拳(ザウルス)3月下旬→4月中旬●フットサル(ザウルス)3月中旬→未定●タイムクライシス(ナムコ)1月上旬→3月下旬●ナムコクラシックコレクションVol.2(ナムコ)3月→3月下旬●エースドライバービクトリーラップ(ナムコ)3月→3月上旬●ダンクマニア(ナムコ)3月→4月上旬●プライムゴールEX(ナムコ)3月→4月中旬

★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ

NEO・GEO

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

今月は，やはりCD版の『リアルバウト』がトップになった。9位の『ライディングヒーロー』と10位の『ジョイジョイキッド』のランクインも興味深い。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	リアルバウト餓狼伝説(CD)	SNK	対戦格闘	8,800円
2	前2位	リアルバウト餓狼伝説	SNK	対戦格闘	34,000円
3	↑前7位	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	対戦格闘	32,000円
4	前1位	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(CD)	SNK	対戦格闘	8,800円
5	前5位	ネオジオCDスペシャル(CD)	SNK	オムニバス	3,800円
6	前4位	ソニックウイングス3(CD)	ビデオシステム	シューティング	7,800円
7	前3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(CD)	SNK	対戦格闘	8,800円
8	前8位	真サムライスピリッツ ～覇王丸地獄変(CD)	SNK	対戦格闘	8,800円
9	初登場	ライディングヒーロー(CD)	SNK	レーシング	4,800円
10	初登場	ジョイジョイキッド(CD)	SNK	アクションパズル	4,800円

大盛況

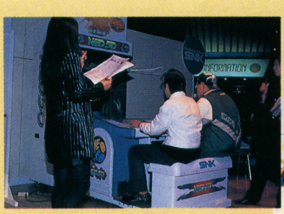
ナコルルと庵もきた！『龍虎』ゲーム大会

2月25日，SNKのテーマパーク「ネオジオワールド」で『ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝』のゲーム大会が開催された。大会には200名以上が参加，「対戦で3人抜き」の予選を突破した16名がトーナメント形式の本戦に進出し，1～3位がロディ（！）で4位が香澄という結果に終わった。また，コスプレ大会や開発スタッフによる模範プレイ，ネオジオ・ゲームの声優である生駒治美と安井邦彦によるビンゴ大会も行なわれ，ファンにとっては大満足のイベントとなった。

というわけで，『龍虎』ファンに朗報。『龍虎外伝』のネオジオCD版を4月29日までに予約すると，特製ケースや小冊子などを同梱した限定版（8,800円，通常版と同時発売）が手に入るぞ。このチャンスを逃すな！（開田清隆）

▼ナコルル役の生駒治美と，庵役の安井邦彦も会場にかけつけた

◀会場での予選のもよう。このときはリョウ、ロバートが多く見られたが…



▲本戦はステージ上で。ロディの活躍が目立っていた

▶90名以上が参加したコスプレ大会。会場は異様な熱気に

今月の新作

早くも『龍虎の拳 外伝』のカートリッジ版が発売になる。格闘ゲーム初の驚異のルール「アルティメットKO」が最大の特徴。モーション・キャプチャー使用のなめらかな動きもウリだ。もちろん気力ゲージや挑発，ズームイン＆アウトなど，シリーズをとおしてのフィーチャーも継承されている。『龍虎』ファンならチェックしておきたい一作だ。

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

4／26　■SNK　■対戦格闘　■32,000円　■298メガ・カートリッジ

同シリーズの新作が2年ぶりに登場。新要素として，1ラウンドで勝負が決まる「アルティメットKO」や追いうち攻撃といった特殊技，モーション・キャプチャーによるアニメーションを採用。

▶リョウ、ロバート以外はすべて新キャラ。あの藤堂の娘、香澄も登場するぞ

◀気力ゲージや挑発といった『龍虎』独自のシステムも健在だ

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『NEOドリフトアウト』のCD版が発表されたくらいで，今月はとくに大きな変動がない。『龍虎外伝』のCD版は6月発売と，少し先になってしまった。ザウルスのタイトル群は夏前に発売が予定されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
5月予定	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
6月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
夏頃予定	NEO Mr. Do!	アクション	ビスコ	未定
未定	オーバートップ	レーシング	ADK	未定
	ニンジャマスターズ ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
	フットサル	ミニサッカー	ザウルス	未定
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定
▼ネオジオCD				
5月予定	★NEOドリフトアウト	レーシング	ビスコ	未定
春頃予定	オーバートップ	レーシング	ADK	未定
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	未定
	フットサル	ミニサッカー	ザウルス	未定
6月予定	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	対戦格闘	SNK	未定
	神凰拳	対戦格闘	ザウルス	未定
7月予定	超鉄ブリキンガー	シューティング	ザウルス	未定
夏頃予定	NEO Mr. Do!	アクション	ビスコ	未定
冬頃予定	QP	オムニバス	サクセス	未定
未定	ニンジャマスターズ ～覇王忍法帖	対戦格闘	ADK	未定
	(タイトル未定)	RPG	ADK	未定
	ビッグトーナメントゴルフ	ゴルフ	ナスカ	未定
	メタルスラッグ	シューティング	ナスカ	未定
	ネオアクションゲーム(仮)	アクション	ハドソン	未定
	格闘バレー(仮)	バレーボール	ビデオシステム	未定

★……今月DataBaseに初登場した作品

ゲーム・ミュージック&ビデオ

GAME MUSIC&VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●2月第4週
20位　ツインビー・ヴォーカル・パラダイス～フィーチャリングMariko Kouda（キングレコード）／19,760枚
69位　REAL BOUT餓狼伝説（ポニーキャニオン）／4,680枚
73位　サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣～アレンジサウンドトラックス～（ポニーキャニオン）／4,240枚

●3月第1週
20位　ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルFEB.～フィーチャリング早乙女好雄（キングレコード）／19,620枚
41位　ツインビー・ヴォーカル・パラダイス～フィーチャリングMariko Kouda（キングレコード）／8,040枚
98位　クォヴァディス ドラマCD vol.3～友の死～（MEMレコード）／3,210枚

●3月第2週
53位　ステレオドラマ・もっと!ときめきメモリアルFEB.～フィーチャリング早乙女好雄（キングレコード）／7,750枚
67位　ツインビー・ヴォーカル・パラダイス～フィーチャリングMariko Kouda（キングレコード）／6,280枚

●3月第3週
96位　ツインビー・ヴォーカル・パラダイス～フィーチャリングMariko Kouda（キングレコード）／3,720枚

●3月第4週
チャートインなし

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

不気味度120%

松前公高ファースト・アルバム発売

松前公高

◀サングラス姿でない写真はこれがはじめてかも？

伝説的ユニット「EXPO」や元S.S.T.BANDのキーボードとして活躍し，現在もフリーで作曲活動をしている松前公高。先月，彼がファースト・アルバム『キリーク・ザ・ブラッド サウンドトラック&リミックス』をリリースしたので，その魅力についてさっそくうかがってきた。（聞き手・北野聡士）

――意外にも，松前さんのGMアルバムとしては，今回がファースト・アルバムですよね。

松前：僕の個人名義では今回がはじめてになりますね。

――『キリーク～』はおどろおどろしい世界とメカニカルな世界が融合したゲームですが，この現実ばなれした世界を曲にするというのは非常に困難だったのでは。

松前：じつは僕の音楽自体がもともと現実ばなれしたものなので，苦労なくピッタリとあてはまりました。どちらがあわせたというのではなく，好き勝手に作ったら（雰囲気に）あっていたというカンジで。

――アルバムを買って聴いてくれたファンに一言お願いします。

松前：とくにどこが聴きどころとか，どこのメロディ・ラインが美しいとかいうものがないんで，部屋を暗くしてべつの世界に行った気になって聴いてください。疑似体験ができる薬みたいなものだから，トリップしていただくのがこちらの一番の目的です。ですから「ノれないじゃないか」とか「メロディがないじゃないか」とか言わないでください（笑）。

熱狂!!!

GAMADELICライブ大成功!!

◀ライブ当日のメンバーのみなさん。みんな，タダ者ではないんです（笑）

2月25日，原宿ルイードにて，毎年恒例となっているGAMADELICのライブが行なわれた。会場には約150人ものファンがつめかけ，大盛況だったのだ。ここでは，そのライブのもようをお伝えしよう。

今回のライブは新作『スカルファング』のアルバム発売記念ということもあり，オープニングの「MAGICAL DROP SHUFFLE」（マジカルドロップ）につづいて「SKULL FANG」「OVER BOOST」（どちらもスカルファング）を演奏。あいかわらずとぼけたトークで楽しませてくれるMAROとATOMIC花田のMCを交えながら，「DRAGON GUN」（ドラゴンガン）や「PARADISE SPIRIT」（スタジアムヒーロー）などを演奏して前半終了。幕間には，段ボールの戦車やサクマ式ドロップで『マジドロ』をする男が登場する，これも毎年恒例のミョーなCMが放映された。

後半はMR☆K改めnmR☆tK（発音不可）のマイク（ボーカル）を中心とした演奏がつづき，途中チャイナ・ドレスを着たRingRingが「チャイナタウン」を熱唱したり，電撃ネットワークの南部虎弾氏がパンパース姿で乱入するなど，予測できない展開に会場は熱狂。しかし，もっとも予測できず，もっとも熱狂したのが，アンコール曲「VAPOR TRAIL」（空牙）の演奏時。なんと元S.S.T.BANDのミッキー氏とジョージ氏がゲスト出演したのだ！ GAMADELICとS.S.T.BANDの夢の共演にファンは狂喜乱舞。そして熱気に包まれたまま終了となった。

GMのバンド活動がだんだん少なくなってきてしまっているいま，こ

▲多くのファンがつめかけた会場は，「興奮のるつぼ」などという言葉では言い表わせないくらい熱狂的な盛りあがりを見せた

こまでファンを興奮させるGAMADELICの存在は貴重と言えるだろう。それだけに，ぜひとも全国で演奏してほしいと願うのは，わがままだろうか？

（北野聡士）

「デコスポ」再び…

ライブより力が入っているとのウワサの「デコスポ」2号。

大規模試写会

OVA「闘神伝」がイチ早く観られる！

OVA「闘神伝」（6月21日登場予定）の発売記念イベントが，全国3か所で開催されることになった。当日はOVAの先取り視聴のほか，氷上恭子，子安武人らのメイン・キャスト&スペシャル・ゲストによる，歌やゲームを交えたトークなどが行なわれる予定。また『闘神伝』のお約束（？），コスプレ大会もあるので，OVAを楽しみにしている人だけでなく，コスプレイヤーもぜひ参加しよう。応募方法は，往復ハガキの往信裏面に住所，氏名（以上は返信表面にも），年齢，電話番号，希望会場名を明記して，下記の住所まで（4月15日必着）。3会場あわせて約3,000名を予定しているが，応募者多数の場合は抽選となるので注意。なお，コスプレ希望者はその旨をハガキに書いておけば，優先招待およびスペシャル特典が……。

（中村京子）

〒173　東京都板橋区弥生町77-3　第1ビル
（株）アニメイトフィルム「闘神伝イベントB係」

- ●4／29　東京豊島公会堂　15：30開場　16：30開演
- ●5／3　名古屋港湾会館　15：00開場　16：00開演
- ●5／4　大阪府立労働センター　14：00開場　15：00開演

今月の新作

今月は「ガングリフォン」「キリーク・ザ・ブラッド」など，アレンジ盤がなかなか充実。アニメビデオも大量に登場する。

ブルーフォレスト物語～風の封印～

4／1
■ポリグラム　■2,000円（税込）
■CD　POCX-1021

今月登場する3DO版『ブルーフォレスト物語』のフル・アレンジ・アルバム。原作，そしてゲーム原曲が持つ東洋的な雰囲気を大切にした数々の楽曲が，メドレー形式で展開する。

ゲーム発売元：ライトスタッフ
収録曲：①主題②大地　其ノ壱③戦闘　其ノ壱④村々⑤山中⑥街並⑦神殿⑧戦闘　其ノ弐⑨大地　其ノ弐⑩迷宮　其ノ壱⑪戦闘　其ノ参⑫迷宮　其ノ弐⑬戦闘　其ノ四⑭終劇主題⑮感情表現曲集
作曲：澤下　禎，川島伸二，日野由起子

ドラゴンフォース 創世記編 GM-PROGRESS-7

4／1
■メディアリング　■2,500円（税込）
■CD　MGCD-1018

3D音響を駆使したオリジナル・ドラマをはじめ，おなじみ3Dアレンジ・サウンドなどが収録されたイメージ・アルバム。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①レジェンドラ：遙かなる道標②アステアの声（アレンジ・ヴァージョン）③マドルクの陰謀④倒れゆく種族⑤女神の叡智⑥ゴンゴスのテーマ（アレンジ・ヴァージョン）⑦化身黒竜の咆哮⑧ティリスのテーマ（アレンジ・ヴァージョン）⑨ミラルとファーラ⑩天と地の狭間に⑪ドラゴンフォースーメインテーマー（アレンジ・ヴァージョン）⑫伝説の地平（ウェインとティリス）⑬新たなる歴史（アレンジ・ヴァージョン）⑭レジェンドラ伝説「レジェンドラ～邪神マドルク～聖竜ハースガルド」（3D MIX）
編曲：前田龍之
声の出演：井上喜久子，石田　彰，北村弘一ほか

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝／SNK

4／3
■ポニーキャニオン　■1,500円（税込）
■CD　PCCB-00212

『龍虎外伝』のオリジナル・サウンド集。ある一つの曲をもとに，さまざまなアレンジをほどこすという手法で聴かせる。

ゲーム発売元：SNK
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①BACK FIGHT AGAIN②PLAYER SELECT③HERE COMES A NEW CHALLENGER④START DEMO⑤GET HIGH PRELUDE⑥GET HIGH⑦GET HIGH（Rare Groove Mix）⑧GET HIGH（B-Mix）⑨GET HIGH（Gore Trance）⑩ULTIMATE K. O.⑪CLEAR⑫TRAVELER⑬MOJO PRELUDE⑭MOJO⑮MOJO（MOJO BOOGIE）⑯MOJO（MOJO RAMBLE）⑰STONE IN SANTANA⑱CIHCO DE MAYO⑲MUZIKA JUNGLE PRELUDE⑳MUZIKA JUNGLE（Edition1）㉑MUZIKA JUNGLE（Edition2）㉒LIBERATION HALLUCINATION（Piano Ver.）㉓LIBERATION HALLUCINATION㉔CON-TIN-UE㉕GAME Over Over Over〈VOICE&S. E.〉㉖ROBERT GALCIA㉗RYO SAKAZAKI㉘KARMAN COLE㉙KASUMI TODOH㉚RODY BIRTS㉛LENNY CRESTON㉜WANG KOH SAN㉝JIN FUHA㉞？㉟??㊱etc.㊲S. E.
初回特典：スーパーピクチャーCD

カプコン・ゲーム・サウンド・トラック「19XX THE WAR AGAINST DESTINY」～ナインティーンダブルエックス～

4／3
■ビクターエンタテインメント　■2,000円（税込）
■CD　VICL-2168

ロックやジャズ，バラードなど多彩なジャンルが楽しめる。開発スタッフの書き下ろし資料などを掲載したブックレットも。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①Opening②Player Select③Map Display④A bit of blue sky between the clouds Mission 1⑤亜也虎改⑥The red naval port Mission 2⑦雷鳴⑧Dance of green gnome Mission 3⑨カルベルトワーゲン⑩Silver ice sheet Mission 4⑪グランツ⑫City light in the black strait Mission 5⑬サンチョペドロ⑭Glayish tornado Mission 6⑮アウターリミッツ⑯The last ditch fight Mission 7⑰ブラックノイズ⑱Mission Clear⑲Ending⑳Game Over㉑Score Ranking㉒S. E. Collection㉓19XX M-23㉔19XX M-24

ビクトリーゴール'96

4／3
■クラウンレコード　■2,300円（税込）
■CD　CRCI-20229

『ビクトリーゴール'96』をメインに，セガのサッカーゲーム・シリーズから数曲を選んで収録。『～'96』のオープニング&エンディング曲を，光吉猛修が歌っている。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①VICTORY GOAL'96：オープニングテーマ「VICTORY GOAL'96～未来へと続く空～」②VICTORY GOAL Medley③Chase The Wind④Victory Goal⑤Your Own Destiny⑥Caribbean Breeze⑦SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL Medley⑧Through The Wind⑨Get A Chance！⑩Dancin' Dancin'⑪Matches Are Over…⑫Breezy Skiee'96⑬Burn It Down！⑭Theme Of S-League⑮VICTORY GOAL'96：エンディングテーマ「幾千の夜を越えて」⑯Way Back Home⑰VICTORY GOAL'96～未来へと続く空～（カラオケ）⑱幾千の夜を越えて（カラオケ）
ボーカル：光吉猛修

沙羅曼蛇2 オリジナル・ゲーム・サントラ

4/5 ■キングレコード ■2,200円(税込)
■CD KICA-7695

『沙羅曼蛇2』のオリジナル曲と，2周目で流れる前作『沙羅曼蛇』のアレンジ・サウンドをすべて網羅したサウンド・トラック。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①A THEME OF SARAMANDA 2②SILVERY WINGS AGAIN③SENSATION④ALL IS VANITY⑤SERIOUS！SERIOUS！SERIOUS！⑥SPEED⑦DEAR BLUE⑧POWER OF ANGER⑨PLANET RATIS⑩LAST EXIT⑪THEME OF THE GOREM⑫THEME OF THE MECHANICAL BOSS⑬THEME OF THE LIVING BODY BOSS⑭PRELUDE OF THE LAST BATTLE⑮GIGA'S RAGE⑯BEGINNING FROM THE ENDLESS⑰WHAT YOUR NAME？⑱AND THEN……〈SPECIAL TRACK〉⑲NO FUTURE（未使用）⑳FIRE TRIPPER（未使用）㉑NORVOUS BREAK DOWN（未使用）㉒THUNDERBOLT
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

幻想水滸伝 オリジナル・ゲーム・サントラ

4/5 ■キングレコード ■3,200円(税込)
■CD KICA-7696〜7(2枚組)

ゲームの進行やイベントにあわせたサウンド構成で，『幻想水滸伝』のストーリーを耳で追うことができる。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：●ディスク1……〈プロローグ〉①幻想の世界へ②始まりのテーマ〈第1章　謁見〉③王宮の調べ④帝国よ永遠に⑤美しき黄金の都⑥メインテーマアレンジ〜ギター編〈第2章　初仕事〉⑦飛べ！ブラック⑧黒い森⑨感動のテーマ⑩大草原の小さなキャラ⑪遙かなる山⑫Penpe⑬魔物たちとの対決⑭勝利のテーマ〈第3章　崩壊〉⑮ロックロックランド⑯緊迫のテーマ〜アンサンブル編⑰悲しみのテーマ〜アンサンブル編〈第4章　運命の導くままに〉⑱悠久の流れ⑲Joy Joy Time⑳侵入㉑神秘の森㉒プライド高き人々㉓絶望のテーマ㉔ひとときのやすらぎ㉕潮騒㉖ヘンテコなテーマ㉗彼女は村の宝㉘ナルシーのテーマ㉙ゴージャス・スカーレティシア㉚踊る少女●ディスク2……〈第5章　戦争〉①激突！②勝利の予感③一触即発④悲しみのテーマ〜ギター編〈第6章　解き明かされる謎〉⑤静けさの中で⑥集いし戦士たち⑦緊迫のテーマ〜インパクト編⑧ここだけの話⑨失われた日々⑩パッサカリア⑪メインテーマアレンジ〜アンサンブル編⑫水のほとりの砦⑬栄えし水のほとりの砦⑭蒼い海，青い空⑮An Old Irish Song⑯Gate〈第7章　最後の戦い〉⑰月夜のテーマ⑱出陣のテーマ⑲諸行無常の響き⑳最強の敵㉑緊迫のテーマ〜Tama-dator㉒REQUIEM㉓Avertuneiro Antes Lance Mao〜戦いは終わった〜〈ボーナストラック〉㉔お風呂トロピカル〜Furo-mix㉕呪いのお風呂「長湯は禁物」㉖無念のテーマ㉗がっくり㉘ファンファーレ
作・編曲：コナミ矩形波倶楽部

夢で終らせない…／氷のまなざし

4/10 ■東芝EMI ■1,000円(税込)
■CDシングル TODT-3706

PSで登場したホラーAVG『バイオハザード』のエンディング曲（夢で終らせない…）と，オープニング・テーマをカップリング収録。カラオケ・バージョンつき。

ゲーム発売元：カプコン
収録曲：①夢で終らせない…②氷のまなざし③夢で終らせない…（カラオケ）④氷のまなざし（カラオケ）
作詞・ボーカル：渕上史貴
作曲：安川宙志
編曲：廣樹輝一

天使・想(シァン)(Xiang)

4/10 ■東芝EMI ■2,500円(税込)
■CD TOCT-9375

現在，マルチ・タレントとして活躍中のビビアン・スーのファースト・アルバム。アニメ「バーチャファイター」のエンディング・テーマ2曲も収録されている。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①くちびるの神話②100カラットの涙（Angelic Version）③一千一秒の秘密（Xiang Re-mix）④忘れたい忘れたくない⑤ついてゆきたい⑥共犯者⑦月影で抱きしめて⑧海ほおずき
ボーカル：ビビアン・スー

ドラゴンボールZ ゲームミュージック 再生編

4/20 ■日本コロムビア ■2,800円(税込)
■CD COCC-13345

前回のCD「覚醒編」収録曲のさらなるアレンジや，SS&SFC版からの新アレンジなど，16曲のパワフルなサウンドを堪能できる。

ゲーム発売元：バンダイ
収録曲：①真武闘伝のテーマ（SS版「真武闘伝」よりPOWERFUL ARRANGE VERSION）②闘いの挽歌（SFC版「覚醒編Suite：闘いの挽歌」よりPOWERFUL ARRANGE VERSION）③決戦！（SFC版「覚醒編Suite：闘いの挽歌」よりPOWERFUL ARRANGE VERSION）④ベジータのテーマ（SFC版「覚醒編Suite：強襲!!」よりPOWERFUL ARRANGE VERSION）⑤THEME OF HYPER DIMENSION（SFC版「Hyper Dimension」よりPOWERFUL ARRANGE VERSION）⑥BATTLE EDITION（SFC版「Hyper Dimension」よりPOWERFUL ARRANGE VERSION）⑦DANGER SIGNAL（SFC版「Hyper Dimension」よりPOWERFUL ARRANGE VERSION）⑧DEAR（SFC版「Hyper Dimension」よりPOWERFUL ARRANGE VERSION）⑨ザーボンのテーマ（SS版「真武闘伝」ゲーム未収録曲）⑩Mr.サタンモード（SS版「真武闘伝」より）⑪怒れ，悟飯!!（SS版「真武闘伝」よりEXTENDED PIANO SONATA）⑫凶戦士ベジータ（SS版「真武闘伝」よりHYPER DUB-MIX）⑬宿命の対決（SS版「真武闘伝」よりFILM SCORE-MIX）⑭エンディングテーマ「灼熱のファイティング」（SS版「真武闘伝」よりVOCAL VERSION）⑮まひるの闇（SS版「ザーボンのテーマ」VOCAL VERSION）⑯光のWILL POWER（オリジナル・カラオケ）

すぎやまこういち「ドラゴンクエストVI〜幻の大地」オン・エレクトーン

4/21 ■ソニーレコード ■2,800円(税込)
■CD SRCL-3561

エレクトーン初級者から上級者まで楽しく演奏できる，エレクトーン・アレンジ集。もちろん，弾かない人でも楽しめる。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：①序曲のマーチ②王宮にて③木洩れ日の中で〜フォークダンス④ハッピーハミング⑤ぬくもりの里に⑥さすらいのテーマ⑦精霊の冠⑧空飛ぶベッド⑨エーゲ海に船出して⑩迷いの塔⑪ムドーの城⑫哀しみのとき⑬奇蹟のオカリナ〜神に祈りを⑭ペガサス⑮勇気ある戦い〜敢然と立ち向かう⑯時の子守唄
作曲：すぎやまこういち
編曲：加曽利康之，平沼由利（⑤〜⑨⑪⑬⑭）

闘神伝2 ゲーム・サウンドトラック

4/21 ■ソニーレコード ■2,000円(税込)
■CD SRCL-3471

PS版『闘神伝2』のBGM全18曲を収録したサウンド・トラック。楽曲はすべてオリジナル音源収録。

ゲーム発売元：タカラ
収録曲：①オープニング②エイジのテーマ③カインのテーマ④ソフィアのテーマ TAKE.1⑤ラングーのテーマ⑥ホー・ファイのテーマ⑦モンドのテーマ⑧デュークのテーマ⑨エリスのテーマ⑩ガイアのテーマ⑪トレーシーのテーマ⑫カオスのテーマ⑬ウラヌスのテーマ⑭マスターのテーマ⑮ヴァーミリオンのテーマ⑯ショウのテーマ⑰ソフィアのテーマ TAKE.2⑱エンディング

魔法陣グルグル2 オリジナル・ゲーム・ミュージック

4/21 ■ソニーレコード ■2,000円(税込)
■CD SRCL-3552

ユニークな世界観とゲーム・システムが融合した『魔法陣グルグル2』のサウンド集。「ニケとククリの留守番電話」もGOOD。

ゲーム発売元：エニックス
収録曲：①魔法陣グルグルパート2②オープニング③村の子どもたち④お世話になります⑤STREET⑥強敵！⑦森のどんぐり⑧へんな雰囲気⑨足もとに気をつけて⑩気楽に行こうぜ！⑪遊んでいかない？⑫ごきげん！⑬おなかすいてきたなあ⑭ちょっと一服⑮小さな花⑯お月様の下で⑰きれいな空⑱静かな街⑲お調子者⑳闇をぬけて㉑ぐるぐるマーチ㉒アサの町〜歓迎勇者様御一行様㉓あいかわらず…㉔塔スペシャルデラックス㉕風に乗って㉖さそわれてふらふら㉗痛いのはいやだなあbyニケ㉘熱き戦い㉙光の剣㉚命の限り…てのはちょっと㉛私だってまけないもん！㉜俺はツヨイゼ！㉝強いのかな？㉞ほっほっほっ㉟みんなありがとう！㊱ニケの留守番電話（ゲーム未収録）㊲ククリの留守番電話（ゲーム未収録）
作・編曲：佐藤清孝，牧野信博，平川晋太郎

イースⅤ オーケストラバージョン

4／24 ■キングレコード ■3,000円(税込)
■CD KICA-1178

『イース』シリーズとしてはひさびさのオーケストラ・アレンジ・アルバムが登場。原曲がオーケストラに近い雰囲気を持つだけに，ゲームのイメージそのままに，より壮大になった世界を堪能できる。

ゲーム発売元：日本ファルコム
収録曲：①Lost Kingdom②Field of Gale③Theme of Lovers④Niena⑤Forgotten City⑥Break into Territory⑦Turning Death Spiral⑧Theme of Kefin⑨Theme of Adol⑩Farewell
作曲：Sound Team jdk
編曲：寺嶋民哉

ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルAPR.～フィーチャリング伊集院レイ

4／24 ■キングレコード ■2,800円(税込)
■CD KICA-7687

番組は3月で終了したが，CDはまだまだ健在。今月はファンお待ちかね（?）の伊集院レイをフィーチャーし，波乱のバレンタインでのエピソードを描く。レイの真の心境やいかに……?

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：〈ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアル第11話「バレンタイン」〉①第1回「春の…予感」②第2回「すれ違い・カン違い」③第3回「波乱のバレンタイン・イブ」④第4回「涙のバレンタインデー」⑤♡のスタートライン⑥薔薇の吐息⑦おしゃべりピアス～伊集院レイ編～⑧伊集院レイセリフ集⑨きらめき高校投書箱 ぱーとII
声の出演：津野田なるみ（⑥ボーカル），菊地正美，久川　綾ほか

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ

4／24 ■キングレコード ■2,200円(税込)
■CD KICA-7699

原作BGMのアレンジ版でもある『～対戦ぱずるだま』のオリジナル・サウンドを全曲収録。ブックレットには開発者からのメッセージや，「あなたの瞳にうつる時間」の楽譜が掲載されている。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①ときめき②どの娘にする？③伝説の樹の下で…④Fun！Fun！Summer Vacation⑤恋のライバル⑥あなたの瞳にうつる時間⑦もっと！モット！ときめき⑧あと一息⑨ステップアップ⑩恋のレッスン⑪半袖の君⑫お願いやめて！⑬失恋⑭もう一度アタック⑮思い出の数だけ…⑯めざせ！恋のゴール！⑰みつめていたい⑱Teenage⑲通学途中のあのお店⑳かごの中の小鳥㉑あなたに贈るソナタ㉒世界中の誰よりも㉓Jumping Smile㉔瞳の誘惑㉕Boy Friends㉖チェックだチェック！㉗おまかせNewton㉘高貴なる家系㉙戦闘！㉚告白㉛この想いのせて㉜恋のゴールライン㉝二人の時㉞女々しい野郎どものテーマ㉟一枚だけのアルバム
作曲：コナミ矩形波倶楽部

ときめき

4／24 ■キングレコード ■3,000円(税込)
■CD KICA-7700

「もっと!モット!ときめき」などのヒット曲はもちろん，金月真美自身が作詞や作曲を手がけた4曲が収録されたファースト・アルバム。彼女のフォトグラフが満載されたオールカラー・ブックレットつきのファン必携盤。

ゲーム発売元：コナミ
収録曲：①恋はPositive②BI・NE・TSU③Moon Light Dancing④記憶（おもい）抱きしめて⑤Bye Bye Love⑥もっと！モット！ときめき⑦さよならをもう一度⑧Solitude⑨もっと恋しよう⑩告白⑪二人の時～forever～
ボーカル：金月真美
初回特典：ピクチャーCD

Falcom
キング CAM シリーズ

イースⅤ待望のフルアレンジアルバム遂に登場!

寺嶋民哉編曲! 壮大かつ繊細なオーケストレーションを聴け!!

イースⅤ オーケストラバージョン

ファンから最もリクエストの多かったイースⅤのオーケストラアレンジが遂に完成。スーファミのハードの限界を極めたサウンドを寺嶋民哉が入魂のアレンジ、オリジナルの持つ世界観を崩すことなくよりスケールアップしたサウンドを展開！全てのイースファン必聴のアルバムだ！

＜収録内容＞
1. Lost Kingdom 2. Field of Gale
3. Theme of Lovers 4. Niena
5. Forgotten City
6. Break into Territory
7. Turning Death Spiral
8. Theme of Kefin
9. Theme of Adol 10. Farewell
●編曲／寺嶋民哉●

4.24 ON SALE
CD:KICA-1178 ￥3,000（税込）

好評発売中

ミュージックフロム
イースⅤ
失われた砂の都ケフィン
CD2枚組:KICA-1175～6 ￥3,800（税込）

イメージアルバム
イースⅤ
失われた砂の都ケフィン
CD:KICA-1172 ￥1,800（税込）

Distributed by KING RECORDS

ファルコムレーベル
ホームページ開設!!
アドレス http://www.falcom.com/cd/

PC98 英雄伝説Ⅳ 朱紅い雫 近日発売

超兄貴ショーII

4／24
■東芝EMI（ユーメックス） ■2,800円(税込)
■CD TYCY−5490

「アニマゲドン」の新曲をはじめ，新たなアーティストたちが共演をくりひろげる「兄貴」イメージ・アルバム（?）。アルバムのもう一つの目玉，不条理ショート・ドラマも健在。

ゲーム発売元：メサイヤ
収録曲：①Stranger in Pink Cloud②超兄貴ショー（1）③なかよし④超兄貴ショー（2）⑤Sak-kwa DANCE⑥超兄貴ショー（3）⑦That's Cool⑧超兄貴ショー（4）⑨Bench Press⑩超兄貴ショー（5）⑪Fade in⑫超兄貴ショー（6）⑬おにいさん⑭超兄貴ショー（7）⑮G・A・M・E

筋肉バット一号

4／24
■東芝EMI（ユーメックス） ■2,800円(税込)
■CD TYCY−5491

初代兄貴，葉山宏治が3年ぶりに「兄貴」アルバムをリリース。全12曲，作詞からボーカル，演奏にいたるまで，すべて葉山宏治自身が手がけた渾身のアルバム。

ゲーム発売元：メサイヤ
収録曲：①World of Music②筋肉バット一号③筋肉バット一号入場テーマ④世界が私を呼んでいる⑤All Right⑥サイコキネシス 筋肉バット⑦激闘⑧Jungle Master 大酋長⑨POWER⑩ANIKI 02!!'⑪NEWSを探せ!!'⑫Oh Yeah!!
作詞，作・編曲：葉山宏治

愛がたりないぜ

4／24
■東芝EMI（ユーメックス） ■1,000円(税込)
■CDシングル TYDY−2070

アニメ「バーチャファイター」新シリーズのオープニング主題歌。ボーカルを，セガ・サウンドチームの光吉猛修が担当しているのが興味深い。カップリングは，彼の作曲によるオリジナル・ボーカル曲。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①愛がたりないぜ②Solitude③愛がたりないぜ（オリジナル・カラオケ）④Solitude（オリジナル・カラオケ）
ボーカル：光吉猛修
作詞：森 雪之丞（①），光吉猛修・三井浩昭（②）
作曲：米川英之（②），光吉猛修（②）
編曲：大堀 薫

恋の捜査網

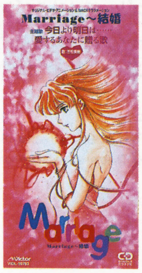
4／24
■パイオニアLDC ■1,000円(税込)
■CDシングル PIDA−1028

『お嬢様捜査網』の5人の主人公を演じる声優たちで結成された「Virgo」による，OVA主題歌のシングル・カット。歌のほかにも，彼女たちからのスペシャル・メッセージが収録されている。

ゲーム発売元：ヘッドルーム／NECホームエレクトロニクス
収録曲：①恋の捜査網②恋はいつもBeautiful③恋の捜査網（オリジナル・カラオケ）④"Virgo"スペシャルメッセージ
ボーカル：丹下 桜，永島由子，笠原留美，柳瀬なつみ，新山志保
作詞：室生あゆみ（①），KAO（②）
作・編曲：羽毛田丈史

今日より明日は……

4／24
■ビクターエンタテインメント ■1,000円(税込)
■CDシングル VIDL−10763



ラジオドラマ「結婚〜Marriage〜」と，OVAの同シリーズで使用されているテーマソングを2曲収録。タイトルどおりの，優しさにあふれた歌詞でつづる。

ゲーム発売元：小学館プロダクション
収録曲：①今日より明日は……②愛するあなたに贈る歌③今日より明日は……（オリジナル・カラオケ）④愛するあなたに贈る歌（オリジナル・カラオケ）
作詞：森下智佳
作・編曲：小坂きよし（①），濱田金五（②）
ボーカル：笠松美樹

ドラマCD「闘神伝〜BEFORE STAGE〜」Vol.2

4／24
■BMGビクター ■3,000円(税込)
■CD BVCH−632

エリスをはじめ，さまざまな人物との出会いをはたしながら，「闘神大武会」会場へ向かいつづけるエイジとカイン。運命の糸にたぐり寄せられ，今まさに戦士たちが集結する。おまけドラマも収録。

ゲーム発売元：タカラ
収録曲：①第五話「父と娘」②第六話「老奇術師の真実」③第七話「記憶の淵に咲く花」④最終回「宿命の糸」⑤スペシャルおまけドラマ「闘神チャンネル」⑥OVA「闘神伝」テーマソング・負けないでfly away（TOY MIX）
声の出演：氷上恭子（⑥ボーカル），冬馬由美，大塚明夫ほか

ルドラの秘宝 オリジナル・サウンド・ヴァージョン

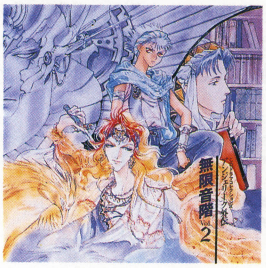
4／25
■NTT出版 ■2,500円(税込)
■CD PSCN−5050

スクウェアの最新作『ルドラの秘宝』のオリジナル・アルバム。全58曲ものサウンドが，この1枚で楽しめる。

ゲーム発売元：スクウェア
収録曲：①The Quest for Rudra's mines②Beginning for the End③The Mysterious Stone④RUDRA⑤Sword of the Valiant⑥Between Two Worlds⑦Crime of the Heart⑧Take the Gold and Run⑨Amazing Express⑩Ride on the Breeze⑪Under World⑫Earth bound⑬Voyage to the Bottom of the Sea⑭The Ultimate Warrior⑮Holiday in the Village⑯Night Shift⑰Parade⑱Waiting for the Moon⑲Whistle Down the Wind⑳Place in the Sun㉑Underwater City㉒Dance with the Zombie㉓The Nightbreed㉔Downfall㉕Battle for the Fields㉖Evil Eyes㉗Strange Encounters㉘The Spirit Chaser㉙The Flame and the Arrow㉚Blazing Impact㉛Winners Take All㉜Mystics in BABEL㉝The Tower of God㉞Clockwork Steeple㉟Shadows of Illusion㊱Prophecy㊲Sanctuary㊳Storm over the Place㊴Bio Hazard㊵Night Gallery㊶Evil in the Deep㊷King of the Mountain㊸The Inhuman Condition㊹The Auarians㊺The Invisible Dead㊻Edge of Darkness㊼Ko・So・Do・Ro㊽Run for It㊾Creature from the Silent Sea㊿Purgation51Land of Doom52Battle of the Last Enemy〜In the Mirror53Battle of the Last Enemy〜Damned54Battle of the Last Enemy〜Evolution55Battle of the Last Enemy〜Final Conflict56Change of Mind57Beyond the Rising Moon58Echoes
作・編曲：笹井隆司

アンジェリーク外伝〜無限音階〜Vol.2

4／25
■光栄 ■3,000円(税込)
■CD KECH−1102



機械と自然が共存する辺境惑星で，1人都市中枢部へ向かったランディ。リュミエールは一度聖地にもどり，オリヴィエ，ゼフェル，マルセルとともに惑星に赴くが，機械兵の襲来にあってしまう。またその頃，聖地でも警備兵たちの反乱が起きていた。

ゲーム発売元：光栄
声の出演：岩田光央，結城比呂，子安武人ほか

メルティランサー キャラクターソングコレクション

4/25
■ポリグラム ■3,000円(税込)
■CD POCX-1022

『メルティランサー』の主人公6人が，それぞれのイメージ・ソングを2曲ずつ，計12曲を披露する。ポップスやバラード，さらにはラップや演歌まで収録された，にぎやかな1枚。

ゲーム発売元：イマジニア
収録曲：①FOREVER AND A DAY～終わらない物語～②はじめの1歩③風の記憶④振り返れば⑤ナナちゃん危機一髪⑥ゆけ！カミシロ！⑦もう やめて！⑧わりきれぬ気持ち⑨変わらないということ 変わるということ⑩あなたは守られている⑪明日と闇の間（はざま）に⑫星空のメッセージ
ボーカル：野上ゆかな，丹下　桜，岩男潤子，緒方恵美，手塚ちはる，池澤春菜

ガングリフォン オリジナル・サウンドトラック

4/25
■ポリグラム ■2,800円(税込)
■CD POCX-1025

ゲームのオリジナル・サウンドから10曲を選び，作曲者の武内基朗がアレンジ，ノン・ストップでイッキに聴かせる。ゲーム中で断片的に使われている「RIGOR MORTIS」のアレンジ・バージョンが収録されているのにも注目。

ゲーム発売元：ゲーム アーツ
収録曲：①DO OR DIE②STAY ALIVE③SILENT NIGHT④DELIRHYTHM II⑤UNDERDOG⑥SPIRITUAL TENSIONS⑦RED SIGNAL⑧COLLAPSED DISCIPLINE-Type H⑨THEME OF GUNGRIFFON⑩AFTER CONFLICT⑪BONUS TRACKS 1（BRIEFING A～BRIEFING B～BRIEFING C～SELECT～COMPLETE～INCOMPLETE～EXTRA～COLLAPSED DISCIPLINE-Type T）⑫BONUS TRACKS 2（RIGOR MORTIS）
作・編曲：武内基朗

セガサターン パンツァードラグーンツヴァイ オリジナル・サウンドトラック

4/25
■ポリグラム ■2,800円(税込)
■CD POCX-1026

『パンツァードラグーン ツヴァイ』のBGMを，オリジナル音源収録したサウンド・トラック。16ページのオールカラー・ブックレットで，数々のCGや，ドラゴン「ラギ」の成長していく姿を見ることもできる。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①絆～メインテーマ～②予兆③伝説の光④運命の始まり⑤旅へ⑥大峡谷⑦帝國⑧飛翔⑨帝國巨大輸送艇⑩禁忌の森⑪ハヌマン⑫遺跡⑬暗闇からの襲撃⑭ランドドーラ⑮氷海⑯決着⑰予期せぬ敵⑱レクイエム⑲別離⑳追憶㉑ラギとランディ～ツヴァイのテーマ～〈ボーナストラック(S.E.セレクション)〉㉒ショット音～ロック音～ホーミングレーザー～ラギ鳴き声（基本形態）～ラギ鳴き声（標準形態～）～ガーディアンドラゴン鳴き声～シェルクーフエンジン音
作・編曲：和智弥生，澤田朋伯（⑨⑰），白津順子（⑩⑮），中川輝彦（⑪）
初回特典：オリジナルCGステッカー

アフターケア

メモリーズ　スーパーリアル麻雀PV

2月
■ビクターブックス／ビクターエンタテインメント ■2,400円(税込)
■CD

『PV』の3人の魅力を多くのビジュアルやコラムで存分に堪能できる，ドラマCDつきファンブック。ドラマの内容は，この本に掲載されている小説のつづきなので，小説を読んでから聴くことをオススメする。

ゲーム発売元：セタ
収録曲：①晶のわ・る・だ・く・み！②チョコレートを作ろう！③渋谷でGO！④嵐の占い師⑤消えた綾⑥冬山は招くよ？－1⑦どこ行くみづき⑧ノリかかったフネ⑨冬山は招くよ？－2⑩みんなバラバラ⑪野菜とお肉⑫冬山は招くよ？－3⑬いきなり日曜サスペンス⑭ホッと一息・でもタイヘン〈SPECIAL TRACKS〉⑮なんてったってアイドル⑯紅茶のチョコレート⑰国境を越える50個の愛情⑱大人の女の手作りチョコ
声の出演：中山真奈美，山崎和佳奈，丹下　桜ほか

アフターケア

共犯者

3/6
■東芝EMI ■1,000円(税込)
■CDシングル TODT-3637

4月から開始されたアニメ「バーチャファイター」第2部のエンディング・テーマ曲。ビビアン・スーのセカンド・シングルでもあり，オリジナルの新曲「100カラットの涙」をカップリング収録。

ゲーム発売元：セガ
収録曲：①共犯者②100カラットの涙③共犯者（オリジナル・カラオケ）④100カラットの涙（オリジナル・カラオケ）
作詞：友井久美子
作・編曲：増本直樹
ボーカル：ビビアン・スー

アフターケア

キリーク・ザ・ブラッド サウンドトラックス&リミックス

3/21
■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■2,800円(税込)
■CD SRCL-3496

ファンの要望にこたえて登場する，『キリーク・ザ・ブラッド』シリーズのアレンジ・サウンド・トラック。アレンジから演奏まですべて，作曲者の松前公高が手がけている。

ゲーム発売元：ソニー・ミュージックエンタテインメント
収録曲：①OPENING THEME REMIX（from KILEAK 1，2）②VISION OF SOUTH part1（from KILEAK1）③VISION OF SOUTH part2（from KILEAK1）④VISION OF SOUTH part3（from KILEAK 1）⑤FURLOUGHS（from KILEAK 2）⑥SATAVISA BASEMENT（from KILEAK2）⑦BIFROSS ARMORY（from KILEAK2）⑧THE TOWER（from KILEAK 2）⑨CONDITION GREEN（from KILEAK 2）⑩ENDING THEME REMIX（from KILEAK2）
作・編曲：松前公高

アフターケア

ピンクパイナップル ヒット曲集

3/22
■ピンクパイナップル ■3,000円(税込)
■CD JSCA-59035

ピンクパイナップルから登場しているOVAの主題歌を集めたボーカル・アルバム。全12曲。

収録曲：①Wake up to your love（同級生より）②藍色乙女（パレード・パレードより）③ゆんゆんパラダイス（ゆんゆんパラダイスより）④あの頃…（下級生より）⑤ずっと ね（エルフの若奥様より）⑥Love in the power（新エンジェルより）⑦Should be do be sha-la-la（とらぶるエボケーションより）⑧花のお江戸の春風娘（誘惑カウントダウンより）⑨STILL THE MOMENT（きゃんきゃんバニーエクストラより）〈ボーナス・トラック〉⑩ふたりきりの永遠（LEVEL-Cより）⑪硝子の都会（僕のセクシャルハラスメントより）⑫Love Fight（世紀末ダーリンより）
ボーカル：TOMAS UNIT，浅田葉子，かないみか ほか

アフターケア

クォヴァディス ドラマCD Vol.4～戦場の再会～

3/23
■MEMレコード ■2,800円(税込)
■CD VOCR-5006

ハルたちの活躍により，ザーディッシュとツアルスクレプトに平和が訪れ，ハルも大佐から准将に昇進。しかし，その平和もつかの間，ブルト＝コッホがザーディッシュとケネスリードに宣戦布告した。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①草地章江ナレーション（1）②第1章　苦しい追撃戦③第2章　別離④第3章　敗北⑤第4章　白い閃光のイリナ⑥草地章江ナレーション（2）⑦LADY CRUEL“レディ・クルー”（ボーナス・トラック）
ボーカル：イリナ・ミュラー（根谷美智子／⑦）
声の出演：緑川　光，椎名へきる，國府田マリ子ほか
初回特典：美樹本晴彦描き下ろしハードカバージャケット，ピクチャーCD，ドラマシナリオ

アフターケア

クォヴァディス ゲームサウンドトラック

3／23 ■MEMレコード ■2,800円(税込)
■CD VOCR-5007

サターン・ソフト『クォヴァディス』のインスト版オープニングからボーカル曲（カラオケつき）まで，全18曲を収録。

ゲーム発売元：グラムス
収録曲：①DEEP INSIDE（インストゥルメンタル）②漆黒の光③動きだす策謀④戦場の決意⑤事件〜はしりぬける不安と緊張⑥悲しみの不協和音⑦生と死の狭間で⑧出口のない迷宮⑨パートナー⑩戦乱の宇宙（そら）⑪「主よ，汝我が道を指し示し給え」QUOVADIS⑫レベルアップ⑬名もなき英雄たち⑭ARK〜未来を探して〜（オルゴール）⑮ARK〜未来を探して〜／Q.T⑯微笑みにかわるまで／Q.T⑰ARK〜未来を探して〜（オリジナル・カラオケ）⑱微笑みにかわるまで（オリジナル・カラオケ）
作詞：さとうみかこ（⑮⑯）
作曲：土師一雄，深田太郎（①），太田公一（⑭〜⑱）
編曲：土師一雄，林　有三（①⑮〜⑱）

アフターケア／インディーズ

アイドル麻雀ファイナルロマンスR　ミニドラマCD

3／15 ■アスク講談社 ■非売品
■CD MBK-001

SS版『ファイナルロマンスR』にもれなく同梱されている，オリジナル・ミニドラマを収録した8センチCD。

ゲーム発売元：アスク講談社
収録曲：①恋は突然!?美夏の初デート
声の出演：西村ちなみ，こおろぎさとみ，草地章江ほか

アフターケア／インディーズ

アートディンク・メモリアル・ミュージック・エディション

3月 ■アートディンク ■非売品
■CD AD-0004〜5

アートディンク10周年記念のプレゼント用CD。32タイトルものゲームから，それぞれの代表曲をダイジェスト収録している。

ゲーム発売元：アートディンク
収録曲：●ディスクA……〈A列車で行こう〉①ボレロ〈A列車で行こうII〉②アメリカ国歌③イギリス国歌〈地球防衛軍〉④組曲「惑星」より「木星」〈ハウ・メニ・ロボット〉⑤交響詩「魔法使いの弟子」より〈アークティック〉⑥Piano Sonata K.570 3mov.〈大海令〉⑦組曲「惑星」より「火星」〈南海の死闘〉⑧「幻想交響曲」5mov.「ワルプルギスの夜の夢」より⑨海ゆかば〈ファーサイドムーン〉⑩組曲「惑星」より「木星」⑪「威風堂々」より〈機甲師団〉⑫機甲師団〈機甲師団II〉⑬灼熱の微風⑭グレーの浸食⑮荒鷲の砦〈栄冠は君に〉⑯栄冠⑰全国優勝〈栄冠は君に2〉⑱甲子園出場決定⑲新入生〈A.III.〉⑳オープニング㉑Rapid Progress㉒チャンネル都市〈THE ATLAS〉㉓序章㉔アイオロスの寝息に漂ひて㉕大博物事典〈関ヶ原〉㉖風雲の関ヶ原㉗青蝶㉘論功行賞〈BIG HONOUR〉㉙輝かしき挑戦㉚Wrong Shot㉛Champion Road〈トキオ〉㉜トキオ区歌㉝幕張恋しぐれ〜カラオケバージョン〜㉞負け犬〈THE ATLAS II〉㉟夢・勇気・冒険㊱大聖牛㊲どこへ……〈A.III.PC-ENGINE〉㊳ゆけ！ARIII㊴哀愁の経理部長●ディスクB……〈栄冠は君に〉①青春の彼方に②I学期③卒業〈LUNATIC DAWN〉④旅立ちは月夜の晩に⑤Field of Lunatic⑥後ろからライトニング⑦暗黒〈A.IV.〉⑧Snow Reflection⑨Rainy Town⑩Funky Rail Road〈天下御免〉⑪元禄商人〈天下御免Windows〉⑫春は曙⑬用心棒⑭島流し〈栄冠は君に PC-ENGINE〉⑮白球を求めて〈A列車で行こう 復刻版〉⑯大陸横断の夢⑰倒産⑱開通〈LUNATIC DAWN II〉⑲自由への冒険⑳Ordeburg Fields㉑Fairy Town〈HR2〉㉒Ciesta Despueste㉓BUBUMBA㉔Ballade〈合戦 関ヶ原〉㉕河流るるべし㉖集結㉗合戦〈トキオ2〉㉘よっ！大統領㉙Hey！Senorita㉚ねえ，彼女ぉー〈A.IV.EVOLUTION〉㉛A.IV.EVOLUTION㉜公園でデート♡㉝街角の女〈アクアノートの休日〉㉞沈降㉟Into Wind㊱浮上

VIDEO&LD

お嬢様捜査網

4／1 ■東宝
■VHS TA-4700S 4,800円(税込) ■LD TLL-2475 4,800円(税込)

ゲームより先行発売のOVA。私立清華学園に入学した5人の超お嬢様たちが探偵倶楽部を設立，そのありあまる財産と非常識さを武器に，つぎつぎと事件を解決していく。

（カラー30分）
ゲーム発売元：NECホームエレクトロニクス
声の出演：新山志保，永島由子，柳瀬なつみほか
初回特典（先着5,000名）：★ビデオ……お嬢様シューレース，Virgoプロモ映像★LD……Virgoプロモ映像，お嬢様水着ピンナップ，オールカラー解説書，ピクチャーレーベル，新学期おめでた占いシールセット

アイドル・ファイト スーチーパイII〜いかにも第1話ってカンジ?〜

4／20 ■日本コロムビア
■VHS COVC-4676 6,000円(税込) ■LD COLC-3195 6,000円(税込)

ゲームでおなじみの5人のアイドルファイターたちが，願いが叶う「伝説の牌」をもとめてドタバタ・アクションをくりひろげるオリジナル・アニメ。Vol.1では5人のほか，変身美少女モンスター「筒子モンスター」が登場する。

（カラー40分）
ゲーム発売元：ジャレコ
声の出演：かないみか，西原久美子，水谷優子ほか

テレビ東京アニメーション・闘魔鬼神伝ONI 第3巻

4／24 ■東芝EMI（ユーメックス）
■VHS TYVY-1148 6,800円(税込) ■LD TYLY-1148 6,800円(税込)

“ONI”の名を名乗り，自分は朱羅丸の仲間だといって現れた男，武蔵。彼を信用しきれない朱羅丸たちは，夜中に宿を抜けだした彼を追うが，そこで武蔵とその婚約者の悲しい過去を知る。しかしそれを見ていたサラが，武蔵の婚約者をさらってしまう。

（カラー45分）
ゲーム発売元：バンプレスト
収録内容：①オープニング②第11話「神態」③第12話「いいなずけ」④第13話「真柴」⑤第14話「稜人」⑥第15話「造反者」⑦エンディング
声の出演：石田　彰，氷上恭子，加藤康之ほか

ファイアーエムブレム〜紅の剣士

4／26 ■ケイエスエス
■VHS JSVA-22758 5,800円(税込) ■LD JSLA-22758 5,800円(税込)

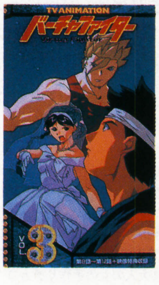
ガルダ港を荒らしていた海賊を撃破したマルスたちは，さらわれたシスター・レナを助けるためにデビルマウンテンへ向かった。そこで，盗賊団を裏切ってレナを助けようとするジュリアン，そして盗賊たちの用心棒，傭兵ナバールと出会う。

ゲーム発売元：任天堂
声の出演：子安武人，山口勝平，根谷美智子ほか

アフターケア

TV ANIMETIONバーチャファイターVOL.3（レンタル）

2／23 ■セガ／タキコーポレーション
■VHS THC-16371 9,800円(税抜)



さらわれたサラを追って，晶，パイ，ジャッキーはソルトレイクにある研究所へ。しかしサラの姿はなく，かわりにエヴァの用意した30体もの戦闘用ロボットが襲いかかる。晶たちはすべてのロボットを倒すが，これはエヴァのさらなるワナだった。

（カラー88分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①第9話「指名手配！」②第10話「湖上の死闘」③第11話「夢見るパイ」④第12話「地下鉄暴走」⑤ビビアン・スーの休日（映像特典）
声の出演：三木眞一郎，梁田清之，松井菜桜子ほか

アフターケア

鉄拳2

3／21 ■新声社
■ VHS　GV−22　4,800円(税込)

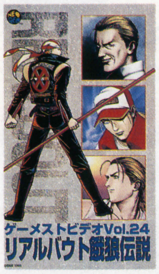
知って得するワンポイント・テクニック，空中連続技，よりぬき対戦など，『鉄拳2』をより爽快にプレイするためのテクニックを凝縮。10連コンボのコーナーでは，コンパネとゲーム画面をシンクロさせ，タイミングをつかみやすくしている。

（カラー70分）
ゲーム発売元：ナムコ
声の出演：榊原良子
特典：連続技オールリスト

アフターケア

リアルバウト餓狼伝説

3／21 ■新声社
■ VHS　GV−24　4,800円(税込)



ライン移動や超必殺技などを巧みに組みあわせたラッシュ攻撃，対戦のための実践テクニックなどの攻略面をはじめ，大道芸や全キャラのエンディング・グラフィックなどを収録。『リアルバウト餓狼伝説』をすみずみまで楽しむ。

（カラー80分）
ゲーム発売元：SNK
声の出演：矢尾一樹
特典：ゲーメストビデオ制作日誌

アフターケア

TV ANIMETIONバーチャファイターVOL.4（レンタル）

3／22 ■セガ／タキコーポレーション
■ VHS　THC−16381　9,800円（税抜）

ニューヨークでチンピラにからまれていた少年ジミーを助けた晶たちは，彼の協力で虎燕館の秘密カジノに潜入することができた。しかしそこで晶は，プロレスラーのウルフと試合をするハメに。そのいっぽう，パイとジャッキーは……。

（カラー88分）
ゲーム発売元：セガ
収録内容：①第13話「闇のリング」②第14話「爆炎の彼方」③第15話「小さな舞姫」④第16話「海の格闘士」⑤バーチャファイターキッズ（映像特典）
声の出演：松本保典，岡本麻弥，千葉　繁ほか

アフターケア

ソニック・ザ・ヘッジホッグ② 「ソニックvsメタルソニック」

3／29 ■セガ／タキコーポレーション
■ VHS　THC−16421　5,800円(税込)

ブラックエッグマンの野望を打ち砕いたソニック。しかし，最後に彼の前に立ちふさがったのは，最強の戦闘マシーン「ハイパーメタルソニック」だった。仲間のテイルスとナックルズが駆けつけるなか，惑星フリーダムの存亡をかけた戦いがはじまる。

（カラー30分）
ゲーム発売元：セガ
声の出演：松本保典，滝口順平，かないみかほか

アフターケア／インディーズ

セガビデオマガジン3月号

3／1 ■セガ　■非売品
■ VHS

サターンの低価格化とほぼ同時に登場する強力タイトルをはじめ，いつもの倍近い42本の新作が紹介されている。

収録内容：〈セガサターン・セレクション〉①パンツァードラグーン ツヴァイ②ビクトリーゴール'96③ドラゴンフォース④GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT⑤アルバートオデッセイ外伝〜レジェンド・オブ・エルディーン〜⑥空想科学世界ガリバーボーイ⑦BPSパズル（仮）⑧ザ・キング・オブ・ファイターズ'95⑨ダークセイバー⑩GAME-WARE創刊号⑪新世紀エヴァンゲリオン⑫NFLクォーターバッククラブ'96⑬ロードランナー レジェンドリターンズ⑭リンクル・リバー・ストーリー⑮ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル⑯ぐっすんおよよS⑰ドラえもん のび太と復活の星⑱FIFAサッカー'96⑲ストリートファイターIIムービー⑳フィッシング甲子園㉑ブレインバトルQ㉒ZORK I ㉓バーチャルカジノ㉔DEFCON5㉕ハイオクタン㉖HORROR TOUR㉗Winning Post2㉘エアーマネジメント'96㉙水滸演武 風雲再起㉚アンジェリークSpecial㉛三國志英傑伝㉜グラディウス デラックスパック㉝スナッチャー㉞WORLD CUP GOLF〜INハイアットドラドビーチ㉟タイタンウォーズ㊱超兄貴 究極…男の逆襲㊲クイズ365㊳鉄球〜TRUE PINBALL〜㊴2度あることはサンドア〜ル㊵GHEN WAR㊶GEX㊷THOR〜精霊王紀伝〜……CM〜新世紀エヴァンゲリオン〜

DataBase ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

新登場はアーケードやPSが中心。ドラマ・シリーズも2作発表された。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	4月21日	★パンツァードラグーン ツヴァイ Original Arrange Alubum"Alternative Elements"	NECアベニュー	2,800円
	4月24日	クォヴァディス ドラマCD vol.5	MEMレコード	2,800円
		★少年の羽	ビクターエンタテインメント	1,000円
	5月2日	★ジャンピングフラッシュ！2〜アロハ男爵大弱りの巻〜	アンティノスレコード	2,780円
		★ZERO DIVIDE	アンティノスレコード	2,780円
		★ビヨンド・ザ・ビヨンド〜遙かなるカナーンへ〜	アンティノスレコード	2,780円
		ときめきメモリアル サウンドコレクション2	キングレコード	3,000円
		ドラゴンクエスト列伝「ロトの紋章」オリジナル・サウンド・トラック	ビクターエンタテインメント	3,000円
		★ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝〜アレンジサウンドトラックス〜	ポニーキャニオン	2,500円
	5月10日	真・女神転生〜デビルサマナー サウンド・ファイル	ポリグラム	4,000円
	5月17日	★究極TIGER II	ポニーキャニオン	1,500円
		超鉄ブリキンガー	ポニーキャニオン	1,500円
	5月21日	★超人学園ゴウカイザー ドラマCD Vol.1	エアーズ	未定
		ダークセイバー オリジナル・ボーカルトラック	ビクターエンタテインメント	2,500円
	5月22日	クォヴァディス ドラマCD vol.6	MEMレコード	2,800円
		★ステレオドラマ・もっと！ときめきメモリアルMAY.〜フィーチャリング美樹原 愛	キングレコード	2,800円
		★セクシーパロディウス オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	2,200円
		★ファルコム ボーカルコレクションIV（仮）	キングレコード	2,500円
		★Pro-fusion沙羅曼蛇（仮）	キングレコード	3,000円
		★私が天使だったらいいのに／まちぶせ（仮）	キングレコード	1,000円
		負けないで，fly away	BMGビクター	1,500円
		Marriage オリジナルサウンドトラック（仮）	ビクターエンタテインメント	3,000円
		恋を眠らせて／アン・ルイス	ビクターエンタテインメント	1,000円
		「ダークセイバー」サウンドファクトリーシリーズ サウンドシネマ「PARALELLIII」〜A HUNT FOR THE LIES〜	ビクターエンタテインメント	2,500円
		Marriage〜結婚〜CDシネマ1	ビクターエンタテインメント	2,800円
	5月24日	★アイドルプロジェクト セカンド・フルボーカル・アルバム	ケイエスエス	3,000円
	5月25日	★トレジャーハンターG	NTT出版	3,300円
		★スーパーロボット大戦外伝 魔装機神・サウンドストーム	キティレコード	2,500円
		メルティランサー ドラマアルバム	ポリグラム	（予）2,800円
	5月29日	電脳戦機バーチャロン	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	春頃予定	サイバーカセットコレクション「ワールドヒーローズ2JET」	ムービック	1,980円
		サイバーカセットコレクション5「闘神伝」	ムービック	1,980円
		★ファイティング・バイパーズ オリジナルサウンドトラック	ポリグラム	2,800円
	6月1日	ドラゴンクエストVI〜幻の大地・ブラスバンド	ソニーレコード	2,800円
	6月5日	★CDドラマ英雄伝説IV〜朱紅い雫〜（仮）	キングレコード	3,000円
		★進め！対戦ぱずるだま オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	2,200円
	6月12日	テレビアニメ バーチャファイター Vol.3	東芝EMI（ユーメックス）	3,000円
	6月21日	★超人学園ゴウカイザー ドラマCD Vol.2	エアーズ	未定
		クォヴァディス ドラマサウンドトラック	MEMレコード	2,800円
		Marriage〜結婚〜CDシネマ2	ビクターエンタテインメント	2,800円
	6月26日	ファイティングイリュージョン〜K-1グランプリ戦士（仮）	パイオニアLDC	1,000円
	6月予定	ダークセイバー オリジナル・サウンドトラック	ビクターエンタテインメント	2,800円
	7月21日	★超人学園ゴウカイザー ドラマCD Vol.3	エアーズ	未定
		★超人学園ゴウカイザー オリジナル・サウンドトラックCD	エアーズ	未定
	7月24日	★DOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ	パイオニアLDC	1,000円
		★ラジオドラマDOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ1（仮）	パイオニアLDC	2,500円
	8月予定	★ラジオドラマDOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ2（仮）	パイオニアLDC	2,500円
	9月予定	★ラジオドラマDOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ3（仮）	パイオニアLDC	2,500円
	10月予定	★ラジオドラマDOKI！DOKI！ぷりてぃリーグ4（仮）	パイオニアLDC	2,500円
	未定	★エンジェルグラフィティ〜あなたへのプロフィール サウンドコレクション	キティレコード	2,800円
		神故に叶わず／鏡	データム・ポリスター	未定
		伝説のオウガバトル・オーケストラバージョン（仮）	データム・ポリスター	未定
		★NINJA MASTER'S〜覇王忍法帖	ポニーキャニオン	1,500円
		★わくわく7	ポニーキャニオン	1,500円
ビデオ&LD	4月26日	TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.5（レンタル）	セガ／タキコーポレーション	9,800円
	5月21日	Birth of BIO HAZARD	東芝EMI	3,980円
	5月29日	テレビ東京アニメーション・闘魔鬼神伝ONI 第4巻（VHS／LD）	東芝EMI（ユーメックス）	6,800円
	5月31日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ①（セル）	セガ／タキコーポレーション	3,980円
		ソニック・ザ・ヘッジホッグ②（セル）	セガ／タキコーポレーション	3,980円
	5月予定	TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.1（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
		TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.2（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
		TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.6（レンタル）	セガ／タキコーポレーション	9,800円
	6月5日	★ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝（VHS／LD）	ポニーキャニオン	4,800円
	6月21日	OVA闘神伝 Vol.1（VHS／LD）	BMGビクター	5,800円
		結婚〜Marriage・オリジナルアニメビデオVol.2（VHS／LD）	ビクターエンタテインメント	5,800円
	6月26日	★テレビ東京アニメーション・闘魔鬼神伝ONI 第5巻（VHS／LD）	東芝EMI（ユーメックス）	6,800円
	6月予定	TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.3（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
		TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.4（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
	7月26日	パンツァードラグーン（レンタル）	セガ／タキコーポレーション	未定
	7月予定	TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.5（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
		TV ANIMATIONバーチャファイターVOL.6（セル）	セガ／タキコーポレーション	4,800円
	8月21日	OVA闘神伝 Vol.2（VHS／LD）	BMGビクター	5,800円
	9月26日	★超人学園ゴウカイザー 第1巻（LD）	ギャガ・コミュニケーションズ	未定
	10月予定	パンツァードラグーン（セル）	セガ／タキコーポレーション	未定
	11月28日	★超人学園ゴウカイザー 第2巻（LD）	ギャガ・コミュニケーションズ	未定

■発売日変更情報……●ファイヤーエムブレム　アニメーション・サウンド・トラック（ケイエスエス）4月26日

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲 みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），煌竜，西部雅子，開田清隆，安部理一郎，藪良小路，曳地哲司，八巻将之，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON

春のNEW RELEASE!

SCITRON

SCITRON 1500 SERIES

SNK

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝 新世界楽曲雑技団

前作より2年の沈黙をやぶり、進化を遂げたシリーズ最新作が早くも登場。オリジナルバージョン全曲はもちろんのこと、キャラクターの魅力を堪能できるボイスコレクション、S.E.コレクションも全て収録。解説書、楽譜付。

初回特典 スーパーピクチャーCD

CD 96.4.3 ON SALE
CD:PCCB-00212 ¥1,500(税込)

<収録曲> ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E.COLLECTION

SCITRON 1500 SERIES

超鉄ブリキンガー SAURUS

ザウルス新作シューティング「超鉄ブリキンガー」がミュージックCDとなり只今見参!! オリジナルバージョンを全て収録。もちろんS.E.コレクションも完全網羅。解説書、楽譜付。

初回特典 "ブリキン"CGステッカー

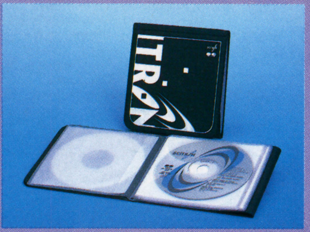
<収録曲> ORIGINAL VERSION
S.E.COLLECTION

CD 96.5.17 ON SALE
CD:PCCB-00211 ¥1,500(税込)

IT'S A NEW!
サイトロン特製 CDホルダープレゼント

サイトロン商品に付いている(4月以降の発売からVIDEO・LDも含みます)応募券を5枚集めて送ると、CDの持ち運びに便利な「サイトロン特製CDホルダー」を先着3000名様プレゼント!

(詳しくは商品同封のアンケートハガキをご覧下さい)



▶早くも発売決定!

SNK

ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
〜ARRANGE SOUND TRAX〜

新世界楽曲雑技団

「龍虎の拳 外伝」のアレンジサウンドトラックスが1500シリーズに続き、早くも登場。
キャラクターテーマをスタジオライブアレンジ収録、ドラマトラックも含む意欲作!迄ご期待!

CD 96.5.2 ON SALE
¥2,500(税込)

PONY CANYON INC.

お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

昨年末にPC98の新製品Xa12／K8を事務所で購入したら，わずか2か月でNECが定価を8万円引き下げ。いくらなんでも……ねぇ。

ゲームボーイ版にも期待してます

いまさらながら『風来のシレン』は感動的におもしろい。絶対にクリアできると思いながら，たった1個のアイテムをケチったために死んだときの後悔の念。思いもよらぬダメージを受けてゲーム・オーバーになったときの虚脱感。「経験値をかせいでレベルを上げれば確実に先へ進める」という近年のRPGの〝暗黙の了解〟に慣れきった身体に，それらは麻薬のような刺激をあたえてくれるのだ。さらに評価すべきは，操作性を極限まで高めたプログラム技術だろう。某大作RPGのプログラム・レベルが目に見えて落ちていたのを考えると，やはりチュンソフトは偉大だと言わざるを得ない。

ベニー松山

昨年暮れに買ったシンクパッドが早くも故障。キーボードから〝」〟が入力不能になった。だが修理に持ち込むヒマもない模様。

くわしくは次号の俺コレを待つのだ

この号が発売される頃，M：tG日本語版発売記念イベントが東京・新宿のNSビルで開かれる。正確には4月9日である。

この催しの目玉として，日本語版の未開封スターター2個を使った3人1組のシールド戦トーナメントがある。要は手渡された120枚からデッキを構築し，それで戦うというものだ。3人のうち，2人が勝たなければならない。これに，出場する。

1人は高橋政輝である。俺は今まで高橋がシールド戦で勝ったところを見たことがない。残る1人は，今までデッキを自分で組んだことのない山下　章をこれから仕込もうと思っている。こりゃあ，ダメかも。

稲垣 宗彦

某所からSB AWE32と3D Blasterを入手するものの，組み込み予定のマシンはメインメモリが8MB。根本に問題が。

『ガンハザード』の売価に絶句

発売日にスクウェアの『ガンハザード』を9，400円で購入。数日のあいだ，仕事のために手を触れずに過ごしたのだが，1週間後にはなんと半額に。ダッシュ中に反転ができないとか，僚機の動きが不自然このうえないなど，いくつか不満な点もあるが，かなり楽しみながら，エンディングを迎えた。最終局面以外ではとくにつまることもなく，難度は低いようだ。クリア後に聞いた情報を確認するべく，現在は2度目のプレイ中。同じ日に一緒に買った板場にも感想を聞いてみたところ，なんと彼はまだ未開封とのこと。ちなみにその時点での売価は秋葉原で3，900円……。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る

Final Stage

ファイナルステージ

板場利光

つかの間の休日を利用してスキーへ行く。日頃の運動不足がたたったのか，筋肉痛で3～4日ほど自転車に乗れなかったらしい。

着せ替えはしないよ

先月ゲーム・センターに登場して以来，『ストリートファイターZERO2』に夢中になる毎日。使用キャラはもちろん春麗だけど，「例の衣装」は個人的に色が気にいらなかったので，もっぱらパンチボタン三つ同時押しを選んでいる。気功拳はコマンド技になったし，旋円蹴がパワーアップした(ような気がする）から，対2P戦ではかなりイイ思いをさせてもらえそう。

新キャラもやらなきゃ！　ということでたまにゲンを使うんだけど……技にクセがありすぎて全然勝てない。やはり，パンチボタン三つ同時押しの色がガロンと同じ，というだけで選んだのはまずかったかな？

山中直樹

3月号での予告どおり，都内への引っ越しを決行。会社から徒歩15分という恵まれた場所だが，家賃の高さに早くもピンチらしい。

PSを買ったかいがありました

今月号の「プレイステーション・ジャーナル」でも紹介している『ギャラクシアン³』だが，移植のレベルについては期待を裏切らないデキで，少なくとも『スターブレードα』にあった違和感はないのでホッとしている。ただ，操作形態の関係で，アーケード版でのプレイを再現するには，マウスに連射機能をつけるしかないのが悲しいところ。

新シナリオ『ザ・ライジング・オブ・ガーブ』は，ゲーム内容，デモ画面ともになかなかのデキ（とくに作戦失敗時のデモは必見）。酷評すれば女性オペレータの演技力に難ありか？

小江哲朗

昨年末の温泉旅行の麻雀大会で見事優勝し，サターンを手に入れてホクホク顔。最近は『デビルサマナー』をプレイしているとか。

ヘビーなポケモントレーナー募集中！

やっと発売されたGBの『ポケットモンスター』。赤バージョンにあわせてを赤いGBブロスを購入し，寝る間も惜しんでプレイしてしまった。とりあえずクリアしたが，このゲームの究極の目的は，全150種類にもおよぶポケモンをすべて図鑑に収めることにある。そのためには通信ケーブルを使い，ほかのプレイヤーとポケモンを交換することが不可欠……なのだが，周りにプレイしてる人があまりにも少なくて，かなり行きづまった状況に。

僕が小・中学生のころに，このゲームがでていたら，もっと簡単にポケモンを集められたのになあ（切実）。

平成8年夏——，池袋が震撼する!!!!

SUNSHINE NAMJATOWN

constructed by namco

サンシャイン・ナンジャタウン

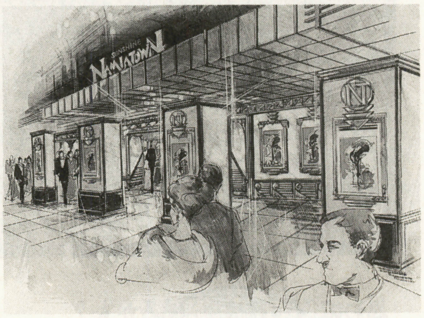
ワンダーエッグやたまご帝国につづく，ナムコの都市型テーマパーク「サンシャイン・ナンジャタウン」が，今年6月(予定)，池袋にオープンする。

ちなみに，「ナンジャ(Namja)」とは，ナムコ(namco)の「nam」とデジャヴ(déjà vu)の「ja」を組みあわせた造語で「未知なる出会いのときめきが待っているところ」という意味があるらしい。では，その大まかな内容を紹介しよう。(文／山中直樹)

国内最大のビルイン型テーマパーク

ナンジャタウンが設置されるのは，東京都豊島区にあるサンシャインシティ内ワールドインポートマートビル（三越サンシャインシティ館）の2～3階。つまり，風雨の影響を受けない全天候型で，さらに総面積は国内のビルイン型テーマパークでは最大の約12,500平方メートルとなっているのだ。

ここには，5種類の街区（エリア）がある。街の住民ナンジャリアンによるパフォーマンスがくり広げられる「ナンジャコア」，昭和30年代の雰囲気がただよう「福袋七丁目商店街」，1950年代のアメリカをモチーフとした「ナンダーバード」，ローマの街並みを再現した「マカロニ広場」，かつてナンジャタウン全域で暴れていたオバケたちが棲(す)みつく「ゴースト13番街」と，そのテーマはさまざまだ（ゴースト13番街は，第2期のオープン予定）。これらのエリアでは，15種類の参加体験型アトラクションにくわえ，飲食店や物品販売店などが設置される。アトラクションは，下記のように楽しそうなものばかり。ぜひ一度足を運んでみよう。



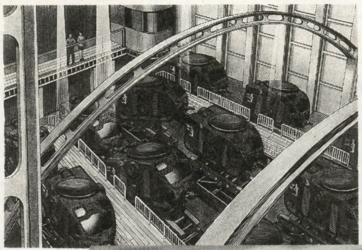
▲ここがナンジャコア。ワンダーエッグは近未来風だが，ナンジャタウンはレトロな雰囲気が強い

「ナンジャタウン」で楽しめる参加体験型アトラクション

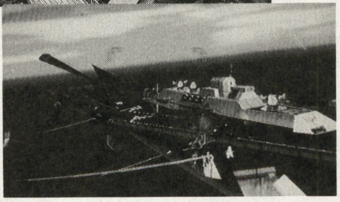
ファイヤーブル（仮）

ヘッドマウント・ディスプレイ「ナンダーマスク」を装着し，最新鋭ヘリでゴースト核融合炉の火を消すことが目的。たまご帝国に設置されている「ファイターキャンプ」の流れをくんだフライト・シミュレータと言えるだろう。一つのライドにつき，最大4人の搭乗が可能になっているぞ。

各ライドのモニタには，フルCGの仮想空間とライド内のもようの合成映像が表示される。いままでにないバーチャル・リアリティを体験できるはずだ。



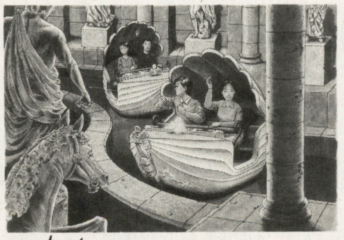
◀多数のライドが並んでいる。映像に合わせて，上下左右に激しく動くぞ



◀CG画面のイメージ。早く動いているのを見てみたい

トレビヴァンジェーロ（仮）

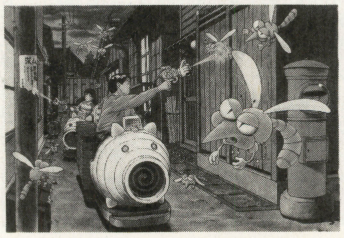
キューピットの方舟(はこぶね)に乗り，ところどころに置いてある神像にコインを投げ入れる。願いが天につうじると，人々に福音がもたらされるとか……。



◀休憩に最適。ライドは3人乗りだが，やはりカップル向けのアトラクションか？

蚊取り大作戦（仮）

素焼きのブタを改造した2人乗りライド「豚平，豚子号」に乗り込み，町中に大量発生した巨大な蚊を殺虫剤（光線銃）で退治していく。パートナーとの意気投合が勝利のヒケツ？



◀ライドは蚊取り線香を入れておくブタの置物がモチーフ

福招き大相撲大会（仮）

相撲の力士を型どったライドをあやつり，相手のライドと押し合って「金星エリア」を奪いあう。勝ち星をあげると，福男（福女）になると言われるが……？

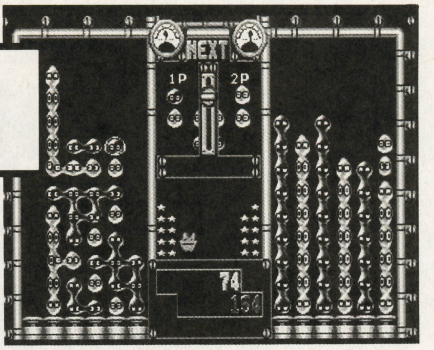
◀こちらのライドを相手のライドにブツけて押し合う。ここぞの度胸がモノを言うぞ

吉報 ワンダーエッグの営業期間が延期!!

今年のゴールデン・ウィークをもって閉園することになっていた，ナムコのテーマパーク「ワンダーエッグ」と「たまご帝国」だが，その予定を2年10か月延期して，99年2月まで営業することになった。これで，ナンジャタウンとのハシゴも可能になったぞ。

ALL ABOUT シリーズ

情報局



前号，情報局長ギブアップのためお休みして申しわけない。早くも第25回を数える情報局である。今回は，待望の新刊が発売されたので，その詳細をお伝えしよう。

大好評発売中!!「オール・アバウト・ぷよぷよ通」

「オール・アバウト（以下，A.A.）・ぷよぷよ通」が「全日本ぷよ協会公認」という名を引っさげて発売された。構想2年，執筆1か月半と，かなりの制作期間を要してしまったが，そのぶん攻略法は煮つめられたし，発売されたばかりのPCエンジン版や『す～ぱ～ぷよぷよ通リミックス』の情報も網羅しているのでチャラにしてほしい。

今回は，登場キャラ紹介や攻略ガイドだけでなく，企画コーナーも大量にあるぞ。たとえば，恒例の設定資料コーナー「禁断の章」では，デモの絵コンテやボツキャラのイラストなどを掲載。開発スタッフ・インタビューは，2時間以上におよぶ制作秘話をA.A.シリーズ最多の10ページで再現，さらに仁井谷コンパイル社長のインタビューも収録している。超情報局では，実用テクニックや機種ごとの隠しコマンドまで，幅広い情報を完全網羅。パズルゲームでは異例の対戦ダイアグラム（相性一覧表）もあるのだ。

ほかにも，機種ごとの文字メッセージやボイス一覧表，テレビCM紹介，用語辞典，エンディング集，開発スタッフによるメッセージや4コママンガなど，『ぷよ』ファン必見のコーナーを多数掲載しているぞ。

そして，表紙（右写真）を飾るのは，『ぷよぷよ』関連の書籍では最初の描きおろしイラストなのだ。この表紙を見かけたら，迷わずレジに持っていくべし。

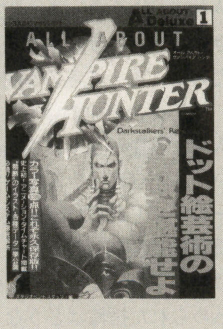
ALL ABOUT ぷよぷよ通

■208ページ（カラー128ページ）

■1,300円　■好評発売中!!

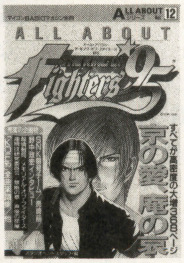
ALL ABOUTシリーズ・ラインナップ

DELUXE 1 ALL ABOUT ヴァンパイアハンター



■320ページ
（カラー192ページ）
■2,500円
■変型A4判

VOL. 12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

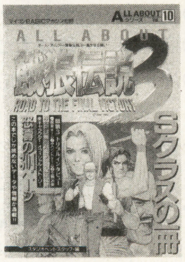


■368ページ（カラー144ページ）
■1,580円

VOL. 11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■352ページ（カラー128ページ）
■1,480円

VOL. 10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



■304ページ（カラー112ページ）
■1,480円

VOL. 9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編

■320ページ（カラー96ページ）
■1,480円

VOL. 8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編

■272ページ（カラー128ページ）
■1,480円

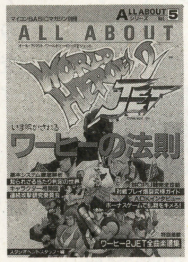
VOL. 7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL. 6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■272ページ（カラー96ページ）
■1,400円

VOL. 5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

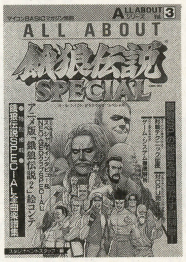


■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■240ページ（カラー96ページ）
■1,380円

VOL. 2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■160ページ（カラー112ページ）
■1,280円

VOL. 1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■208ページ（カラー112ページ）
■1,480円

テキストAVGの傑作，発売目前！

リング オブ サイアス
RING OF SIAS

■アテナ
■AVG
■プレイステーション
■6,800円
■4月12日発売予定

本誌の3，4月号と2号連続で手塚一郎による開発手記が掲載された『リング オブ サイアス』。4月12日の発売を目前にひかえた今，あらためてもう一度，紹介してみたい。はっきり言って，筆者はこのゲームに夢中になっている。人にススメまくっている。なぜこのゲームに，これほどまでに心を奪われているのか，筆者が感じているそのおもしろさが少しでも伝われば，と思う。

（文／稲垣宗彦）

神聖都市ジュール壊滅から3年…

このゲームのなかで，筆者がもっとも気に入っている部分のひとつ，それがオープニング・デモだ。バックに流れるテーマ曲を演奏しているのは，クライズラー&カンパニー。先にコンテをきり，そこに曲をあわせたというだけあって，まるでよくできた映画の予告編のように，あるいはミュージック・ビデオのように，アップテンポの音楽とリアルな効果音，映像のシンクロが耳を奪い，目を奪い，物語のプロローグを，神聖都市ジュールを襲った悲劇を，プレイヤーに見せつける。

そう，ここでプレイヤーは魔女ベアトリスと四天王をはじめとするその配下によって，ひとつの王国が滅ぼされてしまった“過去”を知る。ジュールという国と，主人公であるジュールの第二王子サイアス，そしてその恋人ラディアを打ちのめしたひとつの事件の片鱗を目の当たりにするのだ。

なるべく大きな画面で，なるべく大きな音量でこのオープニング・デモを堪能してほしい。この悲劇がどのように3年後の“現在”，つまりストーリーの本編へとつながるのか，きっと並々ならぬ興味を抱けるにちがいない。

『リング オブ サイアス』を心から楽しむための，ひとつの儀式として，このオープニング・デモを味わってほしいのだ。また，言うまでもないことだが，ゲーム中における音楽と効果音も，見事にゲームを盛り上げることに成功している。

肉体を持たない主人公

実際のストーリーは，主人公である“君”が何者かからひたすら逃げているシーンで幕を開ける。左肩には矢が刺さり，それを引き抜くときに，君の身体に流れる血が，なぜか緑色をしていることに，そして渇きをいやすために泉に身をかがめたとき，君がトカゲと人間をかけあわせたような醜い姿をしていることに気がつく。

『自分が何者であるのか。
どうしてこんな姿をしているのか。
名前さえも思い出せない。
……そのときだった。
邪悪な気配を感じた。』

なんと姿を現した追っ手は，君と同じ姿をしている。しかし，化け物たちが放っているのは，明らかに自分へと向けられた殺気。どうにか追撃をかわし，また逃避行を開始する。

『大蛇のような根を飛び越え，幹の横をすり抜け，枝が皮膚を切り裂いても構わなかった。ひたすら走った。
そして……
君は力つきて倒れてしまった。』

どうやら肩に突き刺さっていた矢には毒が塗られていたらしい。薄れゆく意識のなかで，君は自分の指にはめられている奇妙な美しい指輪を目にする。

この指輪こそが，魔女ベアトリスにより，神聖都市ジュールの第二王子サイアスが封じ込められてしまっている，その指輪。肉体を持たない主人公サイアスは，その指輪をはめた人物の身体を操ることによって，ベアトリスを倒すという自らの復讐をとげようとする。この指輪を誰の手に渡らせるか，これがストーリーの展開を大きく左右するわけだ。

三人称による物語展開

基本的にこの物語は三人称の視点で展開していく。第1章である“回天の章”で主人公の君は森で倒れ，死んでしまうが，第2章の“烈火の章”では一転して，魔女ベアトリスの居城へと舞台は移る。指輪に封じ込めはしたものの，自分の手元から化け物の身体を使って逃げだしたサイアスと，それを見つけだせない不甲斐ない配下の者に対して，ベアトリスは怒りをあらわにする。

ここには主人公であるサイアスもいなければ，もちろんサイアスが封じ込められている指輪もない。これは三人称だからこそできる，場面転換だ。従来のテキストAVGでは，そのほとんどが一人称の視点で描かれているため，このような主人公のいない場所で，誰が何を行なっているのか，という表現ができなかった。三人称で描くことは，物語の表現の幅を広げることに一役買っているわけだ。

しかし，これは同時に，作り手の手間を劇的に増やすことも意味している。それぞれの登場人物の動きをきっちり把握し，物語に破綻をきたさないようにする努力がより必要になるためだ。あえてその手間に挑戦している点が，この作品のすごいところなのだ。

三人称で物語が進み，主人公のいない場面を描いても不自然にならない。このメリットがゲーム中でどれだけの効果を発揮しているか，具体的に説明しよう。

化け物の手にはまったままの，サイアスが封じ込められた指輪はどうなったのか。それが語られるのが，つぎにくる“息吹の章”だ。この章には，まず最初に森を探索するセルダリア王国の兵士トーラスが登場する。彼は村の周辺に出没するというトカゲの化け物を調査するため，王国から派遣されてきている。

『息をひそめ，いつ化け物に遭遇してもいいよう，慎重に進んでいった。
やがて，君の死体の放置されている場所の近くを通りかかった。
そのときトーラスは…
Ⅰ：死体に気づかなかった
Ⅱ：何か物音を聞いたように感じた』

もしここでトーラスが死体に気づかなければ，これ以降，トーラスは物語の中心からはずれ，本筋とほとんど交わらないまま結末を迎えることになる。もちろん死体はそのまま。数日を経過し，体内に残留した毒の影響によってか，死体は完全に白骨化してしてしまう。そこに通りかかるのが，化け物をおそれつつも，酒のため，獲物を探しにきた狩人だ。

『「ば，化け物か……」
風が吹いた。
そのわずかな大気の流れは，頭上の葉を揺らし，陽光を森の底へと届かせた。
光は指輪に一瞬の輝きを与えた。』

こうして，主人公である指輪はこの狩人が手にすることになる。この分岐ひとつを見ただけでも，これ以降の展開にどれだけのちがいがでてくるか，かんたんに想像がつくはずだ。三人称で物語が展開すること，そして主人公が“指輪”に封じ込められているという設定，この二つがそろっているから，第三者の行動を選択するということが可能になる。あえていとわなかったその手間の数が，表現の面だけでなく，その展開のバリエーション作りにも大きな効果を上げていることがよくわかるのではないだろうか。

選択されなかった展開への興味

ここで気になるのが，トーラスが死体に気づいた場合は，どういった展開が待っているかという点だ。なにせ先に紹介した展開でトーラスが見つけられなかったのは，ただの指輪ではない。主人公が封じ込められている特別な指輪なのだ。死体に，そして指輪の存在に気づいた場合，物語はつぎのように進む。

『見つめているだけで，心が奪われそうになるほど美しい指輪だった。
こいつがあれば，パメラを振り向かせることだってできるかもしれない。
パメラとは，トーラスが惚れている女の名前であった。
辺りにだれもいないことを確認してから，ゆっくりと死体に手を伸ばした。』

そう，やはり指輪はトーラスの手に渡るのだ。しかし，トーラスは王の命令で森へと派遣されてきている。調査の結果を王に報告しなければならない。そこで逡巡(しゅんじゅん)が生まれる。思いどおりにならない惚れた女へのプレゼントとして指輪を渡すか，それとも自分の職務に忠実に，指輪を見つけたと王に報告するか。王の面前，トーラスが返答する場面。

『声にならない喘(あえ)ぎをくり返したあとで，何とか言葉を絞り出した。
Ⅰ：この指輪を発見いたしました。
Ⅱ：いえ，ございません。』

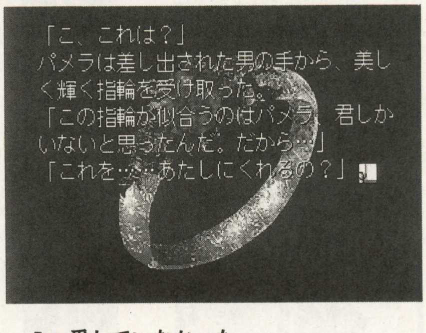
ここでプレイヤーはまたしても大きな選択を迫られる。ベアトリスを倒すという，ストーリーの大団円へと向かうには王へ指輪を渡すほうが近道に思え，また，だからこそ，このトーラスの極めて個人的な悩みの顛末(てんまつ)を知りたい，という気にもなる。

『トーラスにしてみれば，セルダリアの滅亡という不確定で，実感のわかない未来よりも，今そこにある愛をつかむ方が大切だったのである。』

いざとなったら腕の立つ剣士や宮廷魔道師が魔女など撃退してくれるだろう。トーラスは無理にでもそう思いこもうとするのだ。これだけの葛藤(かっとう)を経て，ついにトーラスはパメラへと指輪を渡す。

『「これを……あたしにくれるの？」
「俺の愛の証だと思ってほしい」
言われて，パメラは大きく息を吐いた。
彼女は，トーラスを…

▼自分の職務にそむき，運命を大きく揺さぶる指輪を想い人へ捧げるトーラス



Ⅰ：愛していなかった
Ⅱ：愛していた』

と，つぎにはどろどろの内心の葛藤をくぐり抜けてきたトーラスにしてみれば，あまりにも切ない分岐が待っている。

こういったいくつもの分岐を重ねてストーリーはつづられていくわけだが，すべての分岐点において，どちらを選ぶとどういった展開が待っているのか。そして，そこを通過したとき，選択されなかった展開への興味がかきたてられる。分岐点を通過するたびに，つぎに遊んだときにはまた別の選択肢を選ぼうと，何度でも遊んでみようという気になるのだ。この分岐点へいたるまでの語り口，そして分岐の巧妙さ。じつによく練られている。

最後に

先月号までの開発手記などではあまり具体的に触れられていなかった実際のゲーム進行を中心に紹介してみたが，どうだろう。筆者がこのゲームに感じている興奮がわかっていただけただろうか？ 発売はもうすぐだ。プレイステーションを持っているなら，いや，持っていなくても，ぜひチェックしてみてほしい1本なのだ。少なくとも後悔はさせない。

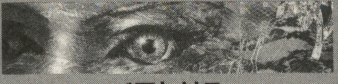
『リング オブ サイアス』を彩るおもな登場人物

物語の中で大きな役割を持つキャラクターの一部をかんたんに説明しよう。実際にはもっとたくさんのキャラクターたちが登場するのだが，本文でも説明しているように，大半の人物は，ここに挙げた人物も含めて，物語の展開によってはほとんど活躍せずに結末を迎えてしまうこともありうるのだ。

サイアス
この物語の主人公。神聖都市ジュールの第二王子。ベアトリスによってジュールが壊滅させられてしまった際に，恋人のラディアとともに囚われの身となり，指輪へと封じ込められてしまう。

ラディア
サイアスの恋人。美しく，剣の腕もたつ。サイアスとともにベアトリスを追いつめることに成功するものの，形勢は一変し，サイアスとともにベアトリスの手に落ちてしまう。

ウェイン
正義感あふれるセルダリア王国の騎士。リイアという恋人との結婚を間近にひかえている。物語の展開によって，さまざまなちがった働きを見せてくれる。7色の羽飾りが特徴。



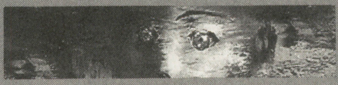
ベアトリス
以前は《闇のしずく》通りに住んでいた錬金術師だったが，闇に魅せられ魔女になった。闇から創りだした四天王をしたがえ，世界をその配下におこうとくわだてている。

四天王
女性の姿の“囁き”，青年の姿をした“唸り”，老人の姿の“叫び”，少年のような姿の“呟き”。魔女の側近をつとめる闇から創りだされた四体の魔物。

囁き

唸り

叫び



呟き

―対戦格闘ゲーム必殺技リスト⑬

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

■SNK ■アーケード ■稼働中

©SMK 1996

カーマン・コール

技名	コマンド
特殊技	
カット・ストレート	相手の立ちキック攻撃に対し←+Ⓐ
カット・ハイキック	相手の中段キック攻撃に対し←+Ⓐ
ダッジ・ストレート	←+ⒶⒸ
ダッジ・ハイキック	←+ⒷⒸ
ハイポイント・ヒール	←+Ⓑ
スロットル・ナックル	相手ダウン時に距離が合うとき↘+Ⓐ
投げ技	
ダイブドロップ	→+Ⓒ
ダウン攻撃	
アンダーストレート	↘+Ⓐ(orⒷ)
必殺技	
ヘフティガー・シュトースアグリフ	↓↙←→+Ⓐ
ゲバルティガー・フーストリット・フォン・オーベン	↓↘→+Ⓑ
クイック・アンダー・ストレート	→←→+Ⓐ
クイック・バックナックル	→←→+Ⓑ
打ち上げ技	
スタンディング・バックナックル	Ⓐ+Ⓑ
ラッシュ攻撃	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ	
ⒶⒷ, →Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ	
←Ⓑ, Ⓑ	
超必殺技	
アオファインナンダー・フォルゲンデ・ビュルフェ	→↘↓↙←×2+Ⓒ

藤堂香澄

技名	コマンド
特殊技	
殺拳陰打	相手の中段パンチ攻撃に対し←+Ⓐ
殺掌陰蹴	相手の立ちパンチ攻撃に対し←+Ⓐ
露払い	さばき中にⒶ
轟閃	Ⓐ+Ⓑ
白波	←+Ⓑ
双掌弾	→→+Ⓐ
草薙	双掌弾後↓+Ⓑ
飛槍	→→+Ⓑ
投げ技	
持ち回し前落とし	→+Ⓒ
ダウン攻撃	
甲割	↘+Ⓐ(orⒷ)
必殺技	
藤堂流・重ね当て	↓↘→+Ⓐ
藤堂流・雷咆哮	↓↙←+Ⓐ
打ち上げ技	
ラッシュキック	→+Ⓑ
双掌槍突脚	双掌弾後←+Ⓑ
ラッシュ攻撃	
→Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ	
←Ⓑ, ⒶⒷ	
→→Ⓐ, ←Ⓑ	
→→Ⓐ, ↓Ⓑ	
超必殺技	
藤堂流・秘伝超重ね当て	←→↘↓↙←+Ⓐ

ロディ・バーツ

技名	コマンド
特殊技	
ダッジ・ニーキック	相手の立ちキック攻撃に対し←+Ⓑ
スラントローキック	↙+Ⓑ
ラピッド・ロッド	Ⓐ+Ⓑ
投げ技	
フック・スロー	→+Ⓒ
ダウン攻撃	
バウンティング・ロッド	↘+Ⓐ(orⒷ)
必殺技	
リボルビング・ロッド	↓↘→+ⒶorⒸ
ミドル・インパクトT.T	↓↘→+Ⓑ
ディスィーヴ・インパクト1-2	(近距離で)→←→+Ⓐ
打ち上げ技	
中段パンチ	↘+Ⓐ
オーバースウィング	←+Ⓐ
ラッシュキック(1発目)	→+Ⓑ
ラッシュ攻撃	
→Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ	
→Ⓐ, →Ⓐ, ↙Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ, →Ⓑ	
↙Ⓑ, Ⓑ	
ⒶⒷ, ←Ⓐ(ラピッド・ロッド1～2発目間のみキャンセル可能)	
ⒶⒷ, ↓Ⓑ(ラピッド・ロッド1～2発目間のみキャンセル可能)	
超必殺技	
ハイパートンファー	→←→←→+Ⓒ

不破 刃

技名	コマンド
特殊技	
ボディー突き	←+Ⓐ
測退撃	←+Ⓑ
不破流竜巻蹴り	→→+Ⓑ
開脚踵落とし	Ⓐ+Ⓑ
2段ジャンプ	ジャンプ中↖か↑か↗
天誅落	敵ダウン時↓↑+Ⓐ
投げ技	
天逆投	→+Ⓒ
ダウン攻撃	
転身弾	↘+Ⓐ(orⒷ)
必殺技	
流影陣	↓↘→+Ⓐ
真空斬首刀	↓↙←+Ⓐ
猛牛流投陣	→←↙↓↘→+Ⓒ
忍隠れ	↓←↙+Ⓑ
打ち上げ技	
龍尾閃	Ⓒ
頭突き	→→+Ⓐ
ラッシュ攻撃	
→Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓑ, →Ⓑ	
屈み中Ⓐ, ↓Ⓑ	
屈み中Ⓑ, Ⓐ	
超必殺技	
闘神翔	↓↓+Ⓒ

ロバート・ガルシア

技名	コマンド
特殊技	
3段蹴り	←+Ⓑ連打
ダブルミドル	中段キック後Ⓑ
レイジングキック	ダブルミドル後Ⓑ
ジャンピングヒール	屈み状態から↑+Ⓑ
投げ技	
首切り投げ	→+Ⓒ
ダウン攻撃	
ヤンキーキック	↘+Ⓑ（orⒶ）
必殺技	
龍撃拳	↓↘→+ⒶorⒸ
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓒ
幻影脚	→←→+Ⓑ
飛燕疾風脚	↙→+Ⓑ
飛燕龍神脚	空中で↓↙←+Ⓑ
龍斬翔	ラッシュ3発目中に↖か←+Ⓑ
龍牙	→↓↘+ⒶorⒸ
打ち上げ技	
バックブロー	←+Ⓐ
バーニングナックル	Ⓐ+Ⓑ
3段蹴り・2発目	←+Ⓑ
ラッシュ攻撃	
→Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ, →Ⓒ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ, ←Ⓑ(龍斬翔)	
→Ⓑ, →Ⓑ	
→Ⓑ, ↓Ⓐ	
←Ⓑ, ←Ⓑ, ←Ⓑ	
↘Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ	
超必殺技	
龍虎乱舞	→←↙↓↘→レバーニュートラル+Ⓑ

リョウ・サカザキ

技名	コマンド
特殊技	
ステップバックスウェー	Ⓐ+Ⓑ
風殺蹴り	←+Ⓑ
虎戯打ち	→→+Ⓐ連打
客脚翔	→→+Ⓑ
三角蹴り	ジャンプ中画面端でⒷ
踏み込み下段正拳	↘↘+Ⓐ
上段回し蹴り	→←+ⒷⒸ
当て蹴り	Ⓑ+Ⓒ
追上蹴り	中段キック後Ⓑ
膝嵐	中段キック後Ⓒ(2回まで連打可能)
投げ技	
一本背負い	→+Ⓒ
ダウン攻撃	
決め打ち	↘+Ⓐ（orⒷ）
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+ⒶorⒸ
虎煌撃	↓↙←+Ⓐ
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓒ
暫烈拳	→←→+Ⓐ
飛燕疾風脚	↙→+Ⓑ
虎咆	→↓↘+ⒶorⒸ
打ち上げ技	
中段パンチ	↘+Ⓐ
釣瓶打ち	屈み状態から↑+Ⓐ
ラッシュ攻撃	
→Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ, →Ⓒ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ, →Ⓑ	
→Ⓑ, →Ⓑ	
↘Ⓑ, Ⓒ, ↓Ⓐ（膝嵐1～2発目間，キャンセル可能）	
超必殺技	
龍虎乱舞	→←↙↓↘→レバーニュートラル+Ⓑ

レニィ・クレストン

技名	コマンド
特殊技	
ロー・サマーソルト	←or↖+Ⓑ
オーバー・スウィング・ロング	←+Ⓐ
プッシュ・インパクト	→→+Ⓐ
インパクト・トゥ・バンプ	チェスト・バンプ後Ⓐ
スウェー	Ⓐ+Ⓑ
投げ技	
トワイン・スロー	→+Ⓒ
ダウン攻撃	
スクワッシュ・キック	↘+Ⓐ(orⒷ)
必殺技	
フリック・ショット	↓↘→+Ⓐ
ウイップ・ラッシュ	→←→+Ⓐ
4スイッシュ・レイブ	↓↙←+Ⓐ
打ち上げ技	
中段パンチ	↘+Ⓑ
オーバー・スウィング・ショート	←+ⒶⒷ
チェスト・バンプ	→→+Ⓑ
ラッシュ攻撃	
→Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, ←Ⓑ	
→Ⓑ, →Ⓑ	
→→Ⓐ, →Ⓑ	
屈みⒷ, ←Ⓑ	
超必殺技	
フリック・ブレイク	→←↙↓↘→+Ⓒ

王　覚山

技名	コマンド
特殊技	
白蛇吐信	←+Ⓐ
左端脚	Ⓑ+Ⓒ
威風王	↙+Ⓑ
飛び尻攻撃	ジャンプ中Ⓐ+Ⓑ
背後転打	→←+ⒶⒸ
頭突進	↘+Ⓒ
足払い	頭突進後↓+Ⓑ
旋風進	↓+ⒶⒷ
頭突進	旋風進後→+Ⓑ
虎撲掌	旋風進後→+Ⓐ
地滑突	→→+Ⓐ
投げ技	
楊炮	→+Ⓒ
ダウン攻撃	
槍下捶	↘+Ⓐ（orⒷ）
必殺技	
飛翔　石頭君	→↓↘+Ⓐ
強襲　地雷尻君	↓↓+Ⓐ
無敵　嵐武君	←↙↓↘→+Ⓑ
打ち上げ技	
右端脚	←+Ⓑ
当天砲	Ⓐ+Ⓑ
ラッシュ攻撃	
→Ⓐ, →Ⓑ, →Ⓑ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓒ	
→Ⓐ, →Ⓐ, →Ⓑ, →Ⓑ	
↘Ⓒ, ↓Ⓑ	
ⒶⒷ, →Ⓐ	
ⒶⒷ, →Ⓑ	
ⒶⒷ, ↓Ⓑ	
超必殺技	
究極奥義　乱打君	←→→+Ⓒ

アーケード・ゲーム・ギャラリー

Dungeons & Dragons®
SHADOW OVER MYSTARA

ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドーオーバーミスタラ ■発売元：カプコン ■稼働中

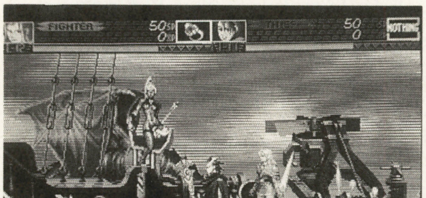
■ はじめに ■

連載を再開してから3回目となる「アーケード・ゲーム・ギャラリー」。今月は横スクロール・アクション，『ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ』を紹介する。

このゲーム，ひとりでひたすらパターンを作って遊ぶのもおもしろいが，友だちとワイワイ言いながらやるパーティ・プレイの楽しさも捨てがたい。4人同時プレイができる筐体を見つけたら，みんなでぜひトライしてみよう。(小江哲朗)

ゲーム・ストーリー

『D&D®タワーオブドゥーム』のヒーローたちのその後の物語。アークリッチ「デイモス」を倒したキャラクターたちは，デイモスが巨大な計画の一部に過ぎなかったことも知らずに，旅をつづけていた。デイモスは，偉大なる大君主，巨大で邪悪なドラゴンのシンに仕えていたのだ。グラントリ公国の支配を望んでいるシンにとって，ダロキン共和国へのヒューマノイドの侵攻は，第一歩に過ぎなかった。デイモスがダロキン共和国を支配し，シンがグラントリ公国を，さらにはデイモスを通じてダロキン共和国をも支配するという計画だったが，デイモスが倒されたいま，シンはかつて支配しようとした土地を罰することを誓うのであった。



▲最大4人同時プレイ可能。パーティ・プレイでは，クレリックの回復魔法，シーフのトラップ発見能力など，それぞれの特徴を活かすことが重要だ

プレイヤー・キャラクター紹介

今回は，前作の4クラス（ファイター・クレリック・エルフ・ドワーフ）に，マジックユーザーとシーフが新しく加わった。多人数でプレイする場合は，2人までなら同キャラを選ぶことも可能。グラフィックもちゃんと別のものが用意されている。

ファイター FIGHTER

あらゆる武器を使う戦いのエキスパート。魔法の才覚はないが，攻撃力，防御力に優れ，体力も多い。ダッシュ必殺技の使い勝手がよく，武器だけで十分戦っていけるので初心者にオススメ。

クレリック CLERIC

神の加護と卓越した格闘センスを持つ聖職者。戒律で禁止されているため刃物は持てないが，回復，補助系の魔法を使わせたら彼の右にでるものはいない。パーティ・プレイでは欠かせない1人だろう。

ドワーフ DWARF

小柄な体に破壊力を秘めた不屈の重戦士。魔法は不得意だが，そのかわり特殊攻撃に対する防御力が高い。対空必殺技の攻撃力は大きな魅力。パワーで押したい人には最適なキャラだ。

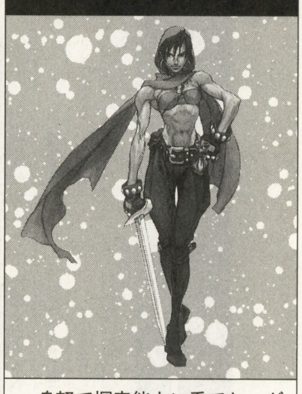
エルフ ELF

攻撃魔法と剣術に長けた森の守護者。攻撃力はそれほど高くなく体力も少ないが，魔法を使えるのは大きな魅力。行なえることが多いため，はじめのうちはとまどうこともあるかも（弓を無限に使える）。

マジックユーザー MAGIC USER

森羅万象の理（ことわり）をあやつる大いなる魔法の使徒。彼の使う攻撃魔法の破壊力は，攻撃力の低さを補ってあまりある。成長するたびに目を見張るような魔法を覚えていくので，育てがいのあるキャラ。

シーフ THIEF



身軽で探索能力に秀でた，ダンジョン攻略のプロ。格闘は得意ではないが，カギを使わずに宝箱を開けたり，敵からアイテムを奪ったりと，さまざまな特殊能力を持つ（スリングを無限に使える)。ちなみにシーフの声優は『ヴァンパイア』の某サキュバスと同じ人とか。

操作方法

プレイヤー・アクションの増加やサークルコマンドという新システムによって，前作にも増して戦略性が高いこのゲーム。それだけ状況に応じた的確な操作が要求される。(A：攻撃ボタン，B：ジャンプ&サークル切り替えボタン，C：魔法アイテム選択ボタン，D：決定使用ボタン，レバー↓要素：レバー↙or↓or↘，コマンドはすべて右向き時のもの)

プレイヤーアクション		
移動	レバー8方向	
走る(ダッシュ)	レバー←←or→→	
急ブレーキ	ダッシュ中にレバーを進行方向の逆に入れる	
垂直ジャンプ	Bボタン	
斜めジャンプ	レバー←or↖or↗or→＋Bボタン	
ダッシュジャンプ	ダッシュ中にBボタン	
バックステップ	Bボタン×2	
スライディング	レバー↓↘→＋Bボタン	
しゃがむ	レバー↓＋Bボタン	
立ち上がる	しゃがんでいる状態でBボタン	
2段ジャンプ	ジャンプ中にBボタン(シーフのみ)	
三角跳び	ジャンプ中に画面端でBボタン(シーフのみ)	
機敏なジャンプ	レバー↑or↗or→＋Bボタン(ドワーフのみ)	
浮遊 (レビテーションブーツをはくことで次の操作が可能になる)	地面から浮く	Bボタン2回
	左方向に移動	レバー←
	右方向に移動	レバー→
	上昇	レバー↑
	下降	レバー↓
	画面奥に移動	レバー↖or↗
	画面手前に移動	レバー↙or↘
攻撃	Aボタン	
連続攻撃(吹き飛び中の敵にもヒットする)	Aボタン連打(マジックユーザー以外)	
強攻撃	レバー→＋Aボタン	
しゃがみ攻撃	しゃがんでいる状態でAボタン	
突き飛ばし攻撃	Aボタン押しっぱなし	
上側に攻撃(オート)	敵がジャンプ中にAボタン(マジックユーザー以外)	
上側に連続攻撃(オート)	敵がジャンプ中にAボタン連打(マジックユーザー以外)	
下側に攻撃(オート)	足もとに小さい敵がいる状態でAボタン(マジックユーザー以外)	
下側に連続攻撃(オート)	足もとに小さい敵がいる状態でAボタン連打(マジックユーザー以外)	
倒れている敵に攻撃	倒れている敵の奥に回り込んでAボタン(追いうち攻撃)	
体当たり	ダッシュ中に敵にぶつかる	
回転アタック	ジャンプ中にレバー↓要素＋Bボタン(ドワーフのみ)	
ダッシュ攻撃	ダッシュ中にAボタン	
ジャンプ攻撃	ジャンプ中にAボタン	
垂直ジャンプ下突き攻撃	垂直ジャンプ中にレバー↓要素＋Aボタン	
連続下突き攻撃(4回まで)	下突き攻撃中にレバー↓要素＋Aボタン(エルフのみ)	
斜めジャンプ攻撃	斜めジャンプ中にAボタン	
斜めジャンプ下突き攻撃	斜めジャンプ中にレバー↓要素＋Aボタン	
ダッシュジャンプ攻撃	ダッシュジャンプ中にAボタン	
ダッシュジャンプ下突き攻撃	ダッシュジャンプ中にレバー↓要素＋Aボタン	
ダッシュ必殺技	レバー↓↘→＋Aボタン(マジックユーザー以外)	

プレイヤーアクション	
対空必殺技	レバー↓↑＋Aボタン(マジックユーザー以外)
危険回避技 (クレリックのターンアンデッドはアンデッド系のモンスターを一撃で倒す)	ABボタン同時押し(一定の体力を消費する。)(マジックユーザー以外) ※クレリックはこの操作で，体力を消費せずターンアンデッドを使うことができる。
2段対空必殺技	対空必殺技中にAボタン(ファイターのみ)
百烈斬り	Aボタン連打(ドワーフのみ)
バックスタッブ	敵の背後から→↘↓＋Aボタン(シーフのみ)
盾防御	Aボタン押しっぱなしでレバー← (盾装備可能なファイター・クレリック・エルフ・ドワーフのみ)
カウンターアタック	盾で敵の攻撃を受けた直後にレバー→(ファイター・クレリック・エルフ・ドワーフのみ)
装備アイテムの確認	スタートボタン(4P使用のみ)
アイテムを拾う	アイテムに重なってAボタン，もしくはスライディングしてアイテムに重なる(お金・得点アイテムのみ)
人質を助ける	人質に重なってAボタン
情報を聞く	人質，村人などに重なってAボタン
宝箱を開ける	宝箱に画面手前から重なってAボタン
宝箱を持ち上げる＋投げる	宝箱に画面奥から重なってAボタン＋Aボタン(マジックユーザー以外)
宝箱を破壊する	宝箱を攻撃する(鉄の箱は壊れない)
壁のスイッチやレバーを操作する	壁のスイッチやレバーの前に立ってAボタン
看板を読む	看板の前に立ってAボタン
大きな岩や鎧を押す	大きな岩や鎧に近づいてレバーを入れつづける
隠し部屋に入る	隠し部屋の入口でレバー上下左右いずれかを入れつづける

ショップでの操作	
売り子と話す	ショップの売り子にカーソルを重ねてAボタン
アイテムの値段表示＋買う	アイテムにカーソルを重ねる＋Aボタン
所持アイテムの移動	プレイヤーの所持アイテムにカーソルを重ねて，Aボタン押しっぱなしでつかみ，レバーで移動
他のプレイヤーに所持金を渡す	所持金を渡そうとする相手のカーソルと，自分のカーソルを重ねてAボタン
所持アイテムを売る	所持アイテムをゴミ箱に移動させてAボタン
メニュー内容の表示	カーソルをメニューに重ねてAボタン
ショップを出る	カーソルをEXITに重ねてAボタン

サークルコマンド	
サークルコマンドを開く	Cボタン
アイテム選択(サークル右回転)	サークルコマンドが開いている状態でCボタン(押しっぱなしでオート回転)
サークルを切り替える(魔法↔アイテム)	サークルコマンドが開いている状態でBボタン(エルフ・クレリック・マジックユーザーのみ)
サークルコマンドを閉じる	サークルコマンドが開いている状態でDボタン
アイテム・魔法を使う	Dボタン
仲間に回復・補助魔法をかける	仲間近くで，相手ほうを向いてDボタン(クレリック・エルフのみ，ただし指輪は誰でも可)
スペシャルアタック(突き飛ばし攻撃)	アイテムを持たない状態でDボタン

ステージ構成

セーブルタワーの戦いから2年。不死の魔王デイモスを倒してダロキン共和国をあとにし，ブロークンランド山地にさしかかったところから今回の物語がはじまる。

STAGE1　～OPENING～
『ブロークンランドの北の山々』

↓

STAGE2『トリンタン村へ』

→

DEMO
トリンタン村を襲っていたゴブリン軍団を倒したのち，フォート・モンテレオンの砦に到着。ここから魔法国グラントリ公国に向かうには，二つの道がある。

↓

STAGE3-A『重戦車・ジャガーノート』
グラントリ公国までは近距離だが，怪物の多いルート。重戦車・ジャガーノートの集団，さらには極悪な巨大怪物ダークウォーリアが行く手を阻む。

STAGE3-B『激流ベスビア川を下れ！』
グラントリ公国まで距離はあるが，怪物の出現は少ない川下りのルート。進むルートによってはお金が大量に手に入る。残り時間に気をつけながら進んでいこう。

↓

DEMO
やっとのことでグラントリ公国に到着し，公国の王子と話をする。そこでさらなる調査の依頼を受け，魔導船で南の地，ラフィールトン市に向かう。

→

STAGE4『アエングモアの森・上空』
シャドーエルフに奪われた暗黒の森。その上空を通りかかったとき，魔導船はワイバーンに乗ったシャドーエルフの軍隊と遭遇してしまう。

↓

STAGE5-A
『アインスンの街』
ステージ5のボスとの戦闘で，魔導船が不時着した場合のルート。近くに街を発見し足を踏み入れるが，この街も怪物たちに襲われた跡が…。隠し部屋には人質が捕まっていることもある。助けると役に立つ情報が聞けるかも。

STAGE5-B
『腐海と呼ばれる森』
ステージ5のボスとの激しい戦闘で船が撃墜された場合，このルートを通ることに。地図に記されている謎の印の場所を求めて，腐海と呼ばれる菌類の森を探索する。前半ステージでは最大のマップだ。

STAGE5-C
『エルフ・木々のかけ橋』
パーティ内にエルフがいる場合に出現するルート。エルフの案内によって，遠い昔に作られたという木々のかけ橋の道を進む。じつは，この道は，シャドーエルフたちの住む大要塞内部へ侵入する近道である。

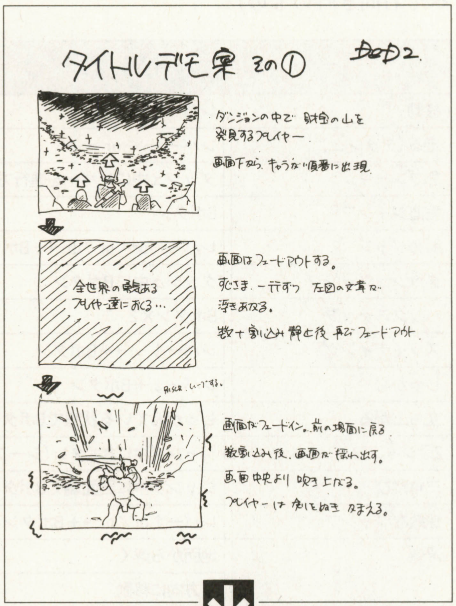
↓

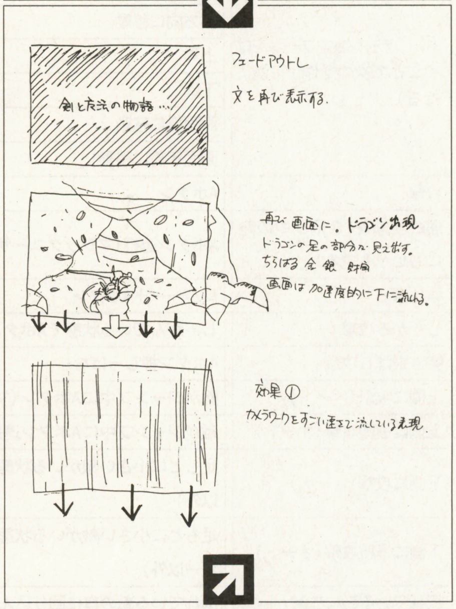
STAGE6　『大樹大要塞での攻防』
地図に記された謎の場所の近くをさまよっていると，突然巨大な怪物に襲われる（ステージ5-Cからきた場合は遭遇しない）。その怪物を倒し，シャドーエルフの本拠地・大樹の大要塞に入れば，セーブルタワーでの激闘を思いだす敵と出会う！

↓

？

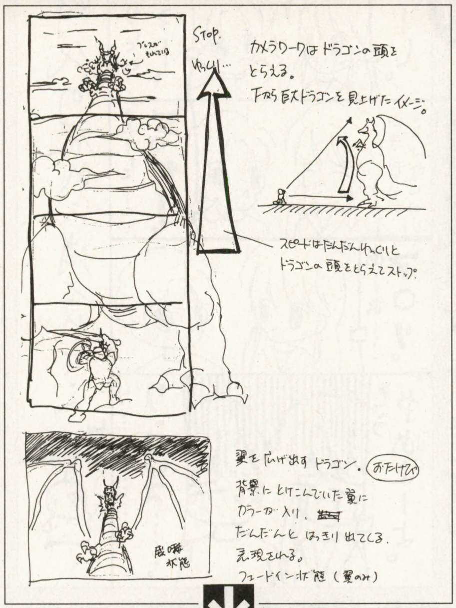
ここでは『D&D®シャドーオーバーミスタラ』のタイトル・デモの設定資料を公開しよう。デモでは，ほかにもプレイヤー・キャラクターの紹介（各クラス1Pキャラ，2Pキャラ）とハイスコア・ランキングなどが表示される。

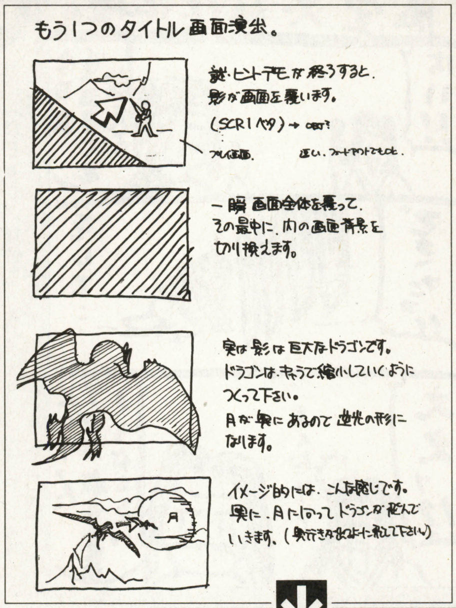




▲ドラゴンが炎を吐く直前のシーン。このドラゴンが巨大で邪悪なシンなのだろうか……

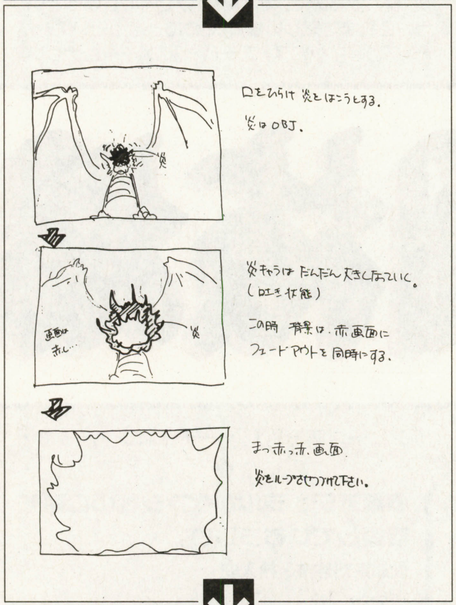
タイトル・デモ

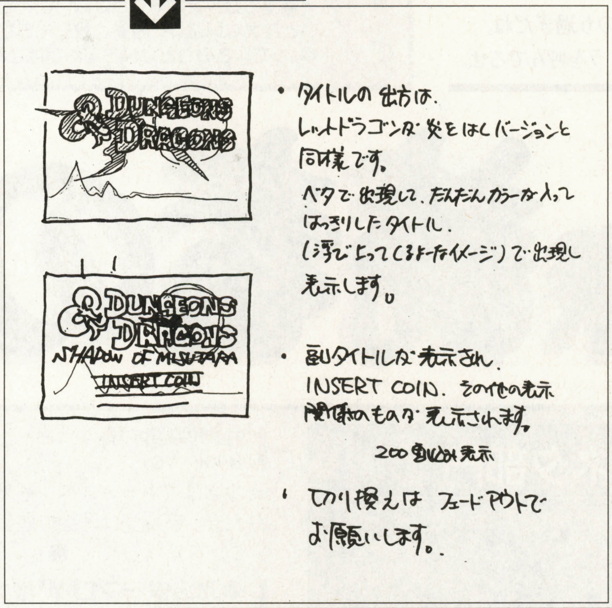




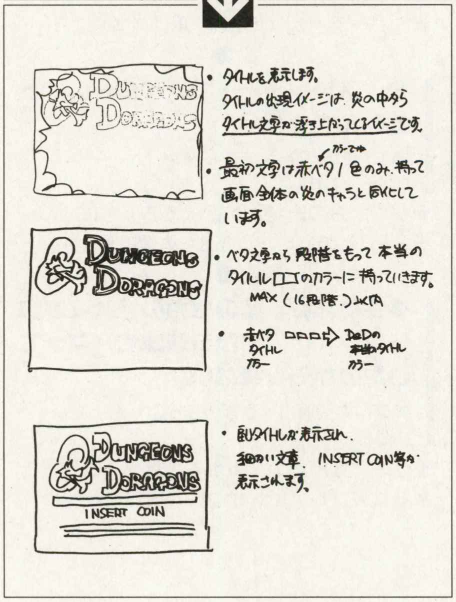
▲月に向かって飛んでいくドラゴンの幻想的な姿がイメージどおり忠実に再現されている

◀メッセージなども表示されるもう一方のタイトル・デモにくらべて，こちらはかなり短い。ちなみに，イラスト1枚目の説明にあるように，ゲーム中に登場する謎のヒントになるプレイデモもあるので，見逃さないように

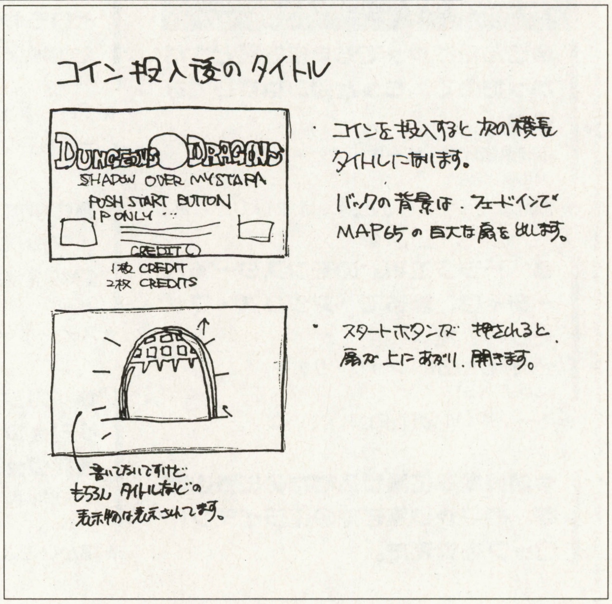




◀▼タイトル・デモとはちがうロゴを使用しているところに注目。コインを入れるとこの画面に固定されてしまうので、デモをじっくり見たい人は気をつけよう。このあと、スタート・ボタンを押すと鉄格子の扉が重々しく開き、キャラクター選択画面に移行する



◀ドラゴンの翼の見せかたなど、細かいところは多少変更されているが、流れは実際のものとほとんど同じだ。それにしても、横についている指示は本当に細かい（一部、ちょっと公開できないような指示もあった）



第8回

おハガキ指南役
服部陽一郎(陽の字)

★前回までのあらすじ～就職難を乗り切った陽の字だったが，卒論と試験の二段攻撃に窮地に追い込まれるのだった～。

春。それは出会いと別れの季節。ここ世田谷に新天地を求めやってきた風来人，陽の字の姿があった……。って，よーするに卒業できたんスよ。それも新住所は世田谷。長谷川町子美術館まで歩いていけたりして。

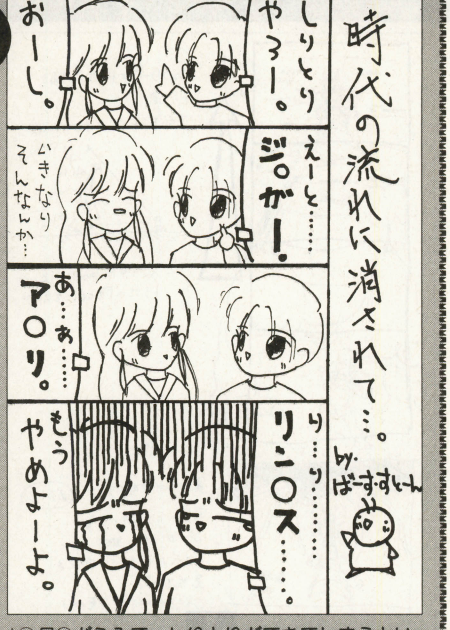
てなわけで，次回からこのコーナーも『風来・闘技場～立志編』としてパワーアップ！　なーんて，調子のり過ぎだね。

ハガキがオイラを呼んでるぜ。

金賞 5Exp.
長野県松本市・END (38Exp／3位)

★藤堂の必殺技が一つしかないことを覚えていないと笑えない悲しい金賞。誰も知らない『龍虎の拳』って，このことかしらん。字はきれいにな。

銀賞 4Exp.
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん (18Exp／10位)



★○タ○がらみで，しりとりができてしまうという，これまた悲しい銀賞。このあときっと，スーパー・グ○○ィッ○ス，スーパー3○X……ムナしい。

風来読者の闘技場

文字ネタ部門 2Exp.

今回，量はいつもくらいだったが，わりとハイレベルな投稿が多かった。投稿者諸君，やればできるじゃないの。えっ，それはアンタのことだろうって？　たしかに。

●こんだけやっても単位を落とさなかったので，もっと踏みはずしてみます。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
(18Exp.／10位)
★まだまだ平気。もっと踏みはずしてごらん。

●『ドラクエVI』のモンスター・パーティは，まるで『アダムス・ファミリー』だ。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(33Exp.／6位)
★そーいや「VI」の封印解いていない。

●満員電車に乗り込むために鉄山靠を，むりやり座るためにライデンドロップを覚えた。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(44Exp.／2位)
★つぎはアキラ・スペシャルで先客を引きずりだせ。新進党は国会で座盤鉄をしている。

●先日ワープロが「修学旅行の詩織」というやばい変換をした。
愛知県常滑市・TAKE竹
(4Exp.)
★『けっきょく南極大冒険』の比ではない。どーでもいいが，コナミネタが多いな。

●修学旅行先のスキー場になぜか，『アルペンレーサー』があった。
愛知県常滑市・TAKE竹
(4Exp.)
★スノーボードのゲームもでるらしい。

●『ガンハザード』は『フロントミッション』の続編というより『重装機兵ヴァルケン』の続編だ。
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(14Exp.)
★細かいことにこだわっちゃイカン。そうそうシリーズ第3作は『バーチャロン』だって！

●最近デュラルがペプシ社のCMで活躍しているらしい。
愛知県刈谷市・絵入安
(50Exp.／Top.)
★「バーチャ3」のデュラルはスゴいよ～。

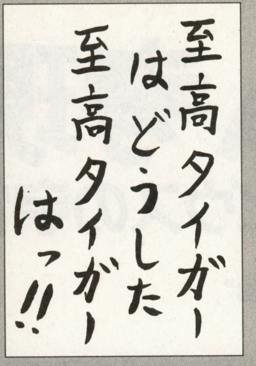
●“ストリート・ファイター0.2”って呼んでやれ。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(44Exp.／2位)
★ゼロからの出発とか言ってるうちに「バーチャ3」とのあいだに2.8もの開きが……。

●今思えば，昔のセガの「ハマるロープレ」は，ちがう意味でハマっていたのかもしれない。
神奈川県横浜市・さぎのみやぷりん
(14Exp.)
★ベーマガ用語で“カポる”というのだ。カポるロープレ。試しにプルウェイ。

■エナジー・ドレイン・ルール：期間内に発売されたサターン対応ソフトの本数の、各ケタの数字がキーナンバー。たとえば6本なら6位の者、12本なら1位と2位の者がエナ・ドレだ。減点はExpの1割（端数切り上げ）。

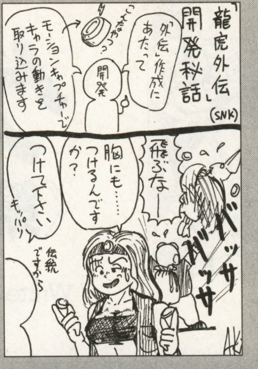
イラスト部門（3Exp.）

ようやく生活にゆとりが生まれてきたので，しばらくは映画三昧の日々を送りたいな。でもじつは2週間後にはサラリーマンになっちまうわけで，"激遊！"というわけにはいかないかも……。あ～もうウンザリしてきた（ゼイタクな）。



愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（33Exp.／6位タイ）
★ちゃぶ台ひっくり返さんように。

神奈川県大和市・TNT爆弾
（15Exp.）
★やっぱりシングル・ボタンのマックが一番／ マック欲しい。

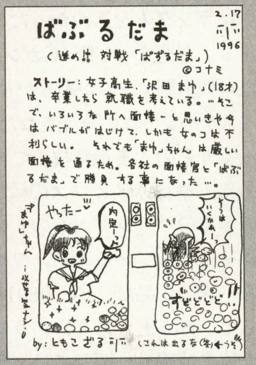


神奈川県横浜市・色瀬秋代
（27Exp.／9位）
★伝統といいますか，社風といいますか。

愛知県刈谷市・絵入安
（50Exp.／Top.）
★春麗はもっと元気ないかも……。

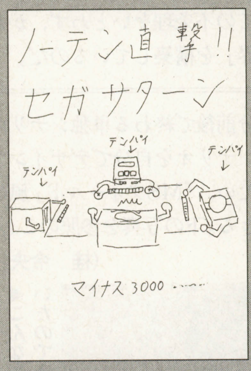
東京都小金井市・ほりぴり
（34Exp.／5位）
★まあチバレイか飯島 愛ってとこでしょう。きっと。

東京都小金井市・ほりぴり
（34Exp.／5位）
★で，けっきょく何のコスプレ？

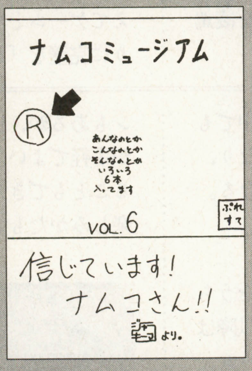


三重県度会郡・ともこざる
（33Exp.／6位タイ）
★なんかマジでありそうでこわいぜ。ともこ就職は？

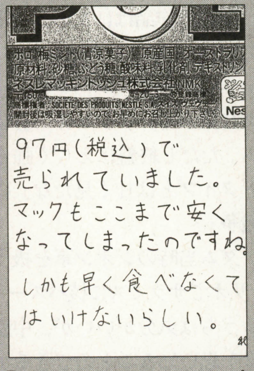
長野県松本市・END
（38Exp.／3位）
★ひそかにオイラ，あのコピーきらいなんスけど。



神奈川県大和市・TNT爆弾
（15Exp.）
★上家がFXってのが，いい味だしてる。



神奈川県海老名市・ジャラキーマ
（9Exp.）
★"R"指定の「ゼビウス」や「マッピー」ってどんなだ？



京都府宇治市・じぐお久宝
（3Exp.）
★安売りのしすぎで経営やばいって，ホントだったのね。

今月の大ボケ（コンボつながんない～の刑）

東京都小金井市・ほりぴり
（34Exp／5位）
★同ネタがきていないか心配しているほりぴりだが，こんなの誰も送ってこないよ。なんかみょ～にさわやかな2人。そこはかとなくバカ。

今月のエナジー・ドレイン

2月15日から3月14日までの間に発売されたサターンのソフトは全部で24本だった。ゆえにエナ・ドレのターゲットは前回2，4位のアコピャン，ズオウ・リアキ，ほりぴりの3人。
▲アコピャン：42+7=49→-5となり44Exp.
▲ズオウ：32+5=37→-4となり33Exp.
▲ほりぴり：32+6=38→-4となり34Exp.
なんか今シリーズのエナ・ドレはすさまじいなあ。
次号は3月15日から4月14日をチェック！

闘技場戦士ランキング

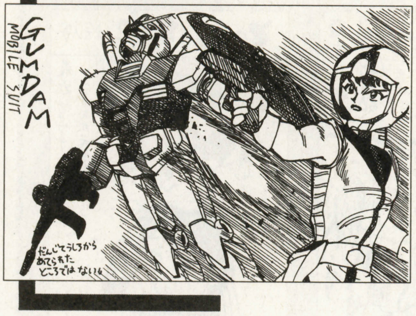
1	絵入安	50Exp.
2	アコピャン	44Exp.
3	END	38Exp.
4	Rewi	35Exp.
5	ほりぴり	34Exp.
6	ズオウ・リアキ	33Exp.
6	ともこざる	33Exp.
8	色瀬秋代	27Exp.
9	新歓1005円	26Exp.
10	ばーす・すとーん	18Exp.

闘技場通信

『読者の闘技場』ではコンピュータやゲームを題材にした，みんなが楽しめる爆笑ハガキを募集中。下記の注意をよ～く読んで，ネタが新鮮なうちにどしどし応募すべし。

投稿の注意：ハガキまたは同サイズの紙を縦にして黒インクで描くこと。ボールペン，鉛筆は不可。文字ネタは48文字以内，ハガキ1枚にネタ二つまで。

投稿の宛先：マイコンBASICマガジン編集部『風来 読者の闘技場』係



by トッリメ野沢

ゲーム考現学
《第22回》“メビウスの宇宙(そら)”

Written by 山田　整&“永久機関”

まずおわび。前回，本文と左下のコーナーの写真が一つずつずれていました。ごめんなさい。
では本題。今回はおもにファミリーソフト社製の『ガンダム』ものをとりあげた。次回と次々回はあわせてダンジョンものとし，それぞれ「リアル（キングスフィールド他）」と「シンプル（ローグ，シレン他）」を主題にする。

メビウスの輪のなかで

今回の副題，「メビウスの宇宙（そら）」はガンダムの映画の主題歌の一節からとったものだが，実際「ガンダムの世界」はメビウスの輪に似ている。テレビや映画で「最新作」が発表されたかと思うと，一方で初代ガンダムの時代を舞台にしたOVA（オリジナル・ビデオアニメ）がつくられていたりする。そうかと思えば二等身にデフォルメされたモビルスーツたちが駆け回る，『SDガンダム』などの本編とはまるで関係のないシリーズもある。はじまりも終わりもなく，いったりきたり，ただ作品の発表ごとに全体の幅だけが広がっていくのだ。

同じことはガンダムをあつかったゲームにもあてはまる。最近のTV版『Gガンダム』を原作にした対戦格闘ゲームがあるかと思えば，先日プレイステーションで発売された作品は，初代をそっくりそのまま最新技術で再現している。こちらもやはりメビウスの輪だ。

それらの多くの「ガンダムもの」のなかにあって異彩をはなっているのが，ファミリーソフト社の一連の作品だ。PC-9801シリーズを対象にしていることもあり，グラフィックやソフト全体の情報量に関しては，家庭用ゲーム機のソフトには負ける部分が多い。しかしゲームにおける熱中度……自分がガンダム・ワールドのなかにいるという感覚。その一点において，同社の作品はほかのソフトを凌駕（りょうが）しているのだ。

じつは，その理由は簡単だ。

「ゲーム性と原作が両立しないとき，どちらをとる？」

この昔からの原作もののジレンマに対する，同社の態度がはっきりしているからだ。

「ゲームが成り立たなくなる寸前までは，原作の雰囲気を重視する」

……正直，ファン以外の人にとってはつまらないゲームだ。「ガンダム・ワールドにおける必然性」を知らない人にとっては。しかし，その「必然性」の断行は，つねにファンを十分に納得させるかたちで……「ここでこのセリフを言われたら，まあしかたないよなあ」と思ってしまうかたちで行なわれている。あえてゲームとしての不条理をいとわず，かわりに完璧な「世界」を構築しているのだ。

モビルスーツの戦場

ファミリーソフトの看板ともいえるこのシリーズは，作品ごとに切り口がちがうのが特徴だ。一つ一つ見ていくとしよう。

★『アドバンスト・オペレーション』

原作の『ZZ』直後の連邦軍を扱う。じつはこれ以前にもいくつかの作品があったが，従来のシミュレーションのシステムから脱しきれておらず，ストーリー性もなかった。

その点「アドバンスト」は画期的だった。ストーリーはよく練れており，独立したOVAといっても通るものだった。ターンのはじめに「狙撃」や「高速移動」といった行動モードを選び，行動にボーナスをつけることのできるシステムもおもしろかった。そしてGM（ジム）系統のモビルスーツの進化を堪能（たんのう）できるゲームだった。

★『リターン・オブ・ジオン』

『アドバンスト』のさらに直後のジオン軍を扱う……のだが，雰囲気はむしろビデオの『0083』に近い。序盤はジオンの残党がドムやゲルググに乗って，アフリカの砂の中でもがくゲーム。ただし終盤はえらく強くなり，「オールドタイプとは甘く見たな」になる。

★『一年戦争』

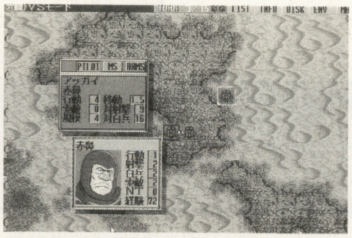
初代ガンダム当時のジオン軍を扱う。

第1シナリオでサラミスに核バズーカをうちこんでいるうちは気分がいいが，中盤以降は連邦の物量を思い知ることのできるゲーム。プレイ・バランス以外はよくできている。

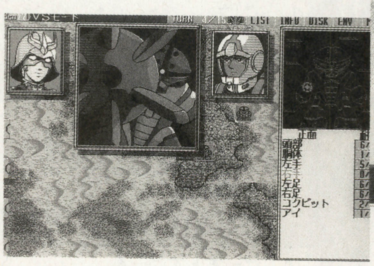
★『マルチプル・オペレーション』

そしてこれが最新作。連邦・ジオン両方でプレイでき，初代ガンダム（TV）の名場面をすべて再現可能。ただしガンダムのムチャな強さも再現されているので注意。キャンペーンもあるが，10分前後で終わる単独シナリオが手軽でよい。シナリオを自分でデザインすることもできるため，『MSフィールド』風の楽しみかたもできる。下の写真を参照のこと。

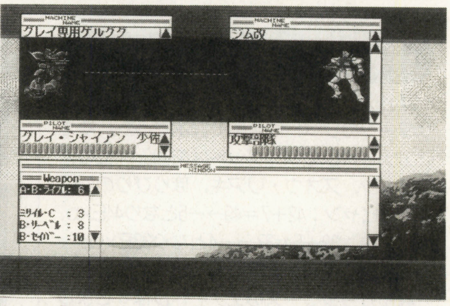
（桂　令夫）



◀こんなキャラクターもいたのである



▶『マルチプル』より，テキサスの荒野に相討つ2体のアッガイ。こんなこともできる



▲『リターン・オブ・ジオン』より主人公専用ゲルググ。ちょっとカスタム化されている

刻（とき）をこえて

現在，ファミリーソフト社からは2種類の「ガンダムもの」が発売されている。一つは『オペレーション』シリーズ。ガンダム世界のさまざまな時代と場面を舞台にした，史実あり，オリジナル・ストーリーありのモビルスーツ戦SLGだ。その多くがキャンペーン方式で遊べるようになっている。SLGとしてもよくできている（ものもある）ので，原作を知らなくてもそれなりに遊べるだろう。

一方，『MSフィールド』シリーズはRPGに近い。ガンダム世界の1兵士として階級と功績の許す範囲で乗機と装備を選択し，シナリオに登場する敵をひたすら撃破していくゲームだ。移動モードなどなく，いきなり戦闘に突入，しかも戦闘はすべてオート。プレイヤーにできるのは，ただ戦闘を見守ることだ。

「それだけでゲームになるのか？」

と思う人もいるだろう。

断言しよう。なる。

ファンにとってはまちがいなく，なる。

ディスプレイにうつる言葉やグラフィックのうしろに原作の情景が浮かぶ人にとっては，なるのだ。そう，ジオン軍でプレイしていて「白いモビルスーツ」が現れたとき，反射的に逃げだして胸をなで下ろす人と，何度戦っても勝てないことを怒る人。基本的にこのシリーズは，前者のために用意されている。そしてそれは決して「まちがい」ではない。

だからこのさい，ファミリーソフト社にはぜひとも現在の路線を極限まで追及してほしい。いや同社にかぎらずどこかのソフトハウスに，ただファンのためだけに徹底的につくりこんだ「ガンダムもの」をつくってほしい。

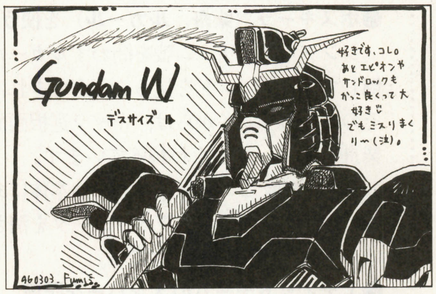
「ファンを相手にするだけで商売が成り立つ」という，現実世界での特殊性。

「原作のエピソードはあくまでも世界の一部分にすぎず，語られない部分でも戦争はつづいており，無数のドラマが存在している」という作品自体の広がり，奥の深さ。

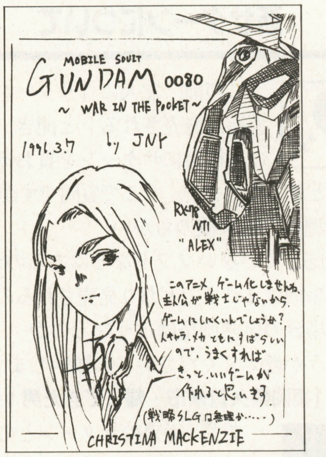
このガンダム・ワールドのみが持つ性質を活かして，ある程度の知識を持ったファンが，極限まで楽しめるゲームをつくってほしい。原作ファン以外の人でも遊べるゲームをめざすのとは正反対の方向をめざすことも……ファンのみに至高の価値を持つゲームを創り上げることも，進化の一つの形だろうから。

そしてそれは『ガンダム』の名を持つゲームだけに，許された特権なのだから。

★ イラスト・コーナー ★



by 岬ふみこ



by JNY

最新作，OVA，初代と，みごとにイラストがわかれました。さすがは『ガンダム』。ちなみに“永久機関”のメンバーは，みな初代のファンです。

▲同感，デスサイズのデザインは僕も好きです。しかしガンダムが大量に出現するというのはどうもこう，違和感があるのですが（『G』は別）。

▶『0080』。このOVAは雰囲気が命ですから，ゲーム化はむずかしいでしょう。よほどうまくしないと。

ストーリーへのインサイド

この『MSフィールド』は前のSLGとは対照的に，とにかく原作のドラマ的な魅力を，「ガンダム世界のなかで生きているという実感」を感じさせてくれるシリーズだ。

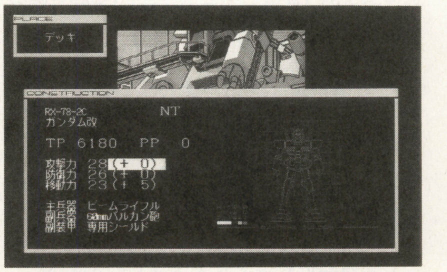
第1作めは『MSフィールド　機動戦士ガンダム』。自分で調整したモビルスーツを強力な敵と戦わせ，強い機種に乗り換えていくのがひたすらに楽しいゲームだった。だが，物語性がまったくないのがモノ足りなかった。

そして2作目の『MSフィールド2』は，プレイヤーが連邦軍かジオン軍の1パイロットとして初代ガンダムのストーリーの中に「まぎれ込み」，原作と同じ編成で襲いかかってくる敵を撃破していくゲームになった。1人のパイロットの活躍によって歴史が微妙に変わっていくのを見るのが楽しかった。ランバ・ラルに補給を届けに行くが間に合わない主人公，アムロを撃墜した主人公に語りかけるシャア……。原作のイメージを壊さない程度の”もしも”がそこにあったのだ。

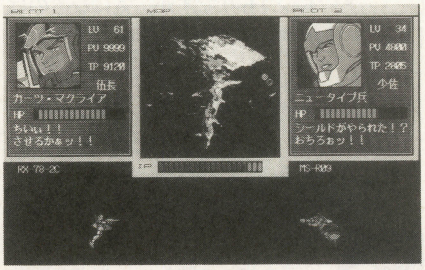
3作目『MSフィールド2’93』はガンダム＋Zガンダムのシナリオ構成になっており，システム的にもストーリー性をより強める工夫がされていた。各戦闘の間には乗艦内を移動して，原作の登場人物たちと会話や戦闘訓練をすることができるのだ。原作のかなめだった戦闘の合間の会話も取り入れられたし，前半（ガンダム）で活躍させた主人公をそのまま後半（Zガンダム）に登場させられる趣向も良かった。前作に比べてストーリーが原作に忠実すぎ，プレイヤーがややワキ役気味になってしまっているのが少々残念ではあったが。

（ファンにとっては）よくできたシリーズだけに，近年新作がないのが惜しまれる。つぎはぜひとも初代から『逆襲のシャア』までつづけてプレイしたいものだ。**（斎藤　通彦）**

◀原作のキャラが、戦友としてキミに語りかけてくる



▲モビルスーツ調整画面。自分好みのモビルスーツにこだわるのもこのシリーズの楽しみの一つだ



▲戦闘シーン。キミはアムロやカミーユに勝てるか？（写真はすべて『’93』より）

©創通エージェンシー・サンライズ

レスキュー! COMPUTER GAME

メーカーがアナタの質問に直接回答する

このページでは，各ゲーム・メーカーのスタッフに，読者のみなさんから送られてきたコンピュータ・ゲーム関連の質問に直接答えていただく。いわば「誌上公開質問状・ゲーム編」。質問したいことがある人は，下記までどしどしお便りを送ってほしい。

●〒141 東京都品川区東五反田 1−11−15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部
「レスキュー！COMPUTER GAME」係

新サターンについて

Q… この前，友人に「サターンの新型機が発売される」と聞き，僕もこの機会にサターンを買おうかなあ，と思っています。そこで質問ですが……
①新型機と従来機のちがい
②対応していないソフトなどはあるのか
③従来機はこれまでどおり発売されるのか。その場合の店頭価格はどうなるのか
どうか教えてください。お願いします。

【福岡県久留米市・帰ってきた男19才】

A まず，従来のサターンとのちがいですが，基本的には本体の外観が，以下のように変わっています。

- 本体のカラーリングが白になった
- アクセスランプを廃止し，かわりにCDドア（CDが回っているのが見える窓）を設置
- 本体の各ボタンの形状変更
- パッドのA，B，Cボタンの色の変更

機能的には従来機と変わりません。ソフトもすべて対応します（完全互換です)。今後の出荷はすべて新型機になりますが，従来機の価格変更の予定はいまのところありません。

（セガ・エンタープライゼス・花谷）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

Q… 先日，サターン用の『KOF'95』が発売されました。もちろん購入するつもりですが，気になるのは「ネオジオ版での隠しコマンドが，サターン版にもあるのか」ということです。もしもコマンドがあるなら教えてください。あと，サターン版オリジナルの隠し要素があれば，それも教えていただきたいのですが……。

【神奈川県横浜市・わたるくん16才】

A サターン版『KOF'95』には，以下の二つの隠しコマンド&隠し仕様が用意されています。

●ボスキャラ（柴舟，ルガール）を使う

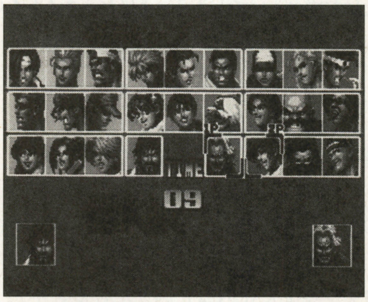
シングル戦，チーム戦を問わずルガールを倒してエンディングを見ることができれば，そのあとのプレイからは，キャラ選択画面に柴舟とルガールがくわわっています。

ちなみに，この仕様はサターン本体にある『KOF'95』のバックアップデータを消さないかぎり，何度でも有効です。

●エディットチームのメンバーを記憶

チームエディットをするか否か，を聞いてくる場面で，LorRボタンを押しながら決定ボタンを押すと，前回エディットしたキャラ3人を自動的にメンバーに組み込んで，対戦順番を決める画面に進むことができます。

（SNK・中岡）



◀こんなふうに、ボスキャラの柴舟とルガールを使うことができるのだ

ディスクシステムについて

Q… 数あるコンシューマ機の中で，僕がもっともよく遊んでいるのが，ファミコンのディスクシステム。いまでもヒマを見つけては，『ゼルダの伝説』やコナミの『悪魔城ドラキュラ』『迷宮寺院ダババ』などをプレイしています。

しかし，現在ではディスクライターを設置している店や，ディスクシステム本体の修理を引き受けてくれるお店が近所にないので，ほかのゲームで遊びたいときや本体が壊れたときに，どうしたらいいかわかりません。

任天堂では，ディスクシステム関係のサポートを現在もしてくれるのでしょうか？

【東京都練馬区・青木達雄？才】

A 弊社ディスクシステム用ソフトの玩具店などでの書き換えは，現在は行なっておりませんが，弊社の本社あるいは支店営業所の「ディスクカード係」あてへ，希望されるゲーム名を明記のうえ，1ゲームにつき（片面，両面ともに）500円分の郵便切手とディスクカードを添えてお送りください。もちろん複数でも結構です。到着後，約1週間で書き換えを行なってご返送させていただきます（→書き換え可能タイトルは，つぎのページにある表を参照)。

ディスクシステムが故障してしまった場合には，症状をくわしくご明記のうえ，弊社の本社・支店営業所の「修理係」あてにお送りいただければ，到着後10〜14日ほどで修理のうえ，ご返送いたします。修理代金につきましては，後日のお支払いとなります。

なお，本体，カードともに，返送時の送料は弊社負担とさせていただきます。

（任天堂・本郷）

任天堂株式会社・問い合わせ先一覧

●本社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60
TEL 075-541-6113

●東京サービスセンター
〒101 東京都千代田区神田須田町1-22
TEL 03-3254-1647

●大阪支店
〒531 大阪市北区本庄東1-13-9
TEL 06-376-5950

●名古屋営業所
〒451 愛知県名古屋市西区幅下2-18-9
TEL 052-571-2506

●岡山営業所
〒700 岡山市奉還町4-4-11
TEL 086-252-1821

●札幌営業所
〒060 北海道札幌市中央区北9条西18-2
TEL 011-621-0513

ファミコン・ディスクシステム用　書き換え可能なソフト一覧表

No.	ソフト名	面	メーカー
1	ゼルダの伝説		任天堂
2	謎の村雨城		任天堂
3	ベースボール	☆	任天堂
4	テニス	☆	任天堂
5	ゴルフ	☆	任天堂
6	サッカー	☆	任天堂
7	麻雀(2人用)	☆	任天堂
8	スーパーマリオブラザーズ	☆	任天堂
9	スーパーマリオブラザーズ2	☆	任天堂
10	バレーボール	☆	任天堂
11	メトロイド		任天堂
12	プロレス	☆	任天堂
13	パルテナの鏡		任天堂
14	リンクの冒険		任天堂
15	ゴルフトーナメント JAPANコース		任天堂
16	スマッシュピンポン	☆	任天堂
17	ゴルフトーナメント USコース		任天堂
18	新・鬼ヶ島(前編)		任天堂
19	新・鬼ヶ島(後編)		任天堂
20	ファミコングランプリ F1レース		任天堂
21	中山美穂のトキメキハイスクール		任天堂
22	アイスホッケー	☆	任天堂
23	涙の倉庫番スペシャル		アスキー
24	子猫物語		ポニーキャニオン
25	悪魔城ドラキュラ		コナミ
26	オセロ	☆	河田
27	ガルフォース		HAL研究所
28	デッドゾーン		サン電子
29	もえろツインビー		コナミ
30	ザナック	☆	ポニーキャニオン
31	謎の壁ブロックくずし		コナミ
32	水晶のドラゴン		DOGグループ
33	ナイトロア		ジャレコ
34	ディープダンジョン		DOGグループ
35	プロフェッショナル麻雀悟空		アスキー
36	エレクトリシャン		コトブキ技研
37	きね子II		アイレム
38	エッガーランド		HAL研究所
39	ウルトラマン		バンダイ
40	ナゾラーランド		サン電子
41	エスパードリーム		コナミ
42	メルヘンヴェール		サン電子
43	スーパーロードランナー		アイレム
44	とびだせ大作戦		DOGグループ
45	ウインターゲームズ		ポニーキャニオン
46	オトッキー		アスキー
47	ダーティー ペア		バンダイ
48	アップルタウン物語		DOGグループ
49	レリクス　暗黒要塞		ボーステック
50	グリーンベレー		コナミ
51	ココナワールド		ソフエル
52	風雲少林拳		ジャレコ
53	愛戦士ニコル		コナミ
54	新宿中央公園殺人事件		データイースト
55	キン肉マン キン肉星王位争奪戦		バンダイ
56	ハオ君の不思議な旅		DOGグループ
57	セクションZ		カプコン
58	プロゴルファー猿		バンダイ
59	迷宮寺院ダババ		コナミ

No.	ソフト名	面	メーカー
60	勇士の紋章		DOGグループ
61	リフレクトワールド		東峰通商
62	ナゾラーランド第2号		サン電子
63	ドクターカオス		ポニーキャニオン
64	エキサイティングビリヤード		コナミ
65	スーパーロードランナーII		アイレム
66	磁界少年メットマグ		DOGグループ
67	夢工場ドキドキパニック		フジテレビ
68	エキサイティングバスケット		コナミ
69	クレオパトラの魔宝		DOGグループ
70	モンティーのドキドキ大脱走		ジャレコ
71	麻雀家族		アイレム
72	アルマナの奇跡		コナミ
73	奇々怪界 怒濤編		タイトー
74	ドラキュラII 呪いの封印		コナミ
75	トランスフォーマー・ザ・ヘッドマスターズ		タカラ
76	カリーンの剣		DOGグループ
77	トップルジップ		ボーステック
78	ファルシオン		コナミ
79	妖怪屋敷		アイレム
80	バブルボブル		タイトー
81	ファミリーコンポーザー		東京書籍
82	谷川浩司の将棋指南II		ポニーキャニオン
83	エアフット		バップ
84	サンタクロースの宝箱		データイースト
85	SGガンダムワールド		バンダイ
86	エキサイティングベースボール		コナミ
87	極楽遊戯(げーむてんごく)		ソフエル
88	ナゾラーランドスペシャル		サン電子
89	ウルトラマン2 出撃科特隊		バンダイ
90	ツインビー	☆	コナミ
91	ガンスモーク		カプコン
92	ファイヤーバム		HAL研究所
93	ドルイド		ジャレコ
94	ドンキーコング	☆	任天堂
95	エキサイティング　サッカー		コナミ
96	レプリカート		タイトー
97	ナゾラーランド　スペシャルII		サン電子
98	3Dホットラリー		任天堂
99	アスピック		ボーステック
100	ファミコン探偵倶楽部(前編)		任天堂
101	ワードナの森		タイトー
102	おもいっきり探偵団覇悪怒組		バンダイ
103	風雲少林拳暗黒の魔王		ジャレコ
104	仮面ライダーBLACK		バンダイ
105	バイオミラクル　ぼくってウパ		コナミ
106	ファイナルコマンド　赤い要塞		コナミ
107	ファミコン探偵倶楽部(後編)		任天堂
108	ムーンボールマジック		スクウェア
109	亜空戦記ライジン		スクウェア
110	ドンキーコングJR.	☆	任天堂
111	将棋指南　つめ将棋	☆	ポニーキャニオン
112	ファイヤーロック		ユース
113	カラテ　チャンプ		データイースト
114	遠山の金さん　Mr.GOLD		東映動画
115	コナミック　アイスホッケー		コナミ
116	地雷くん		ジャレコ
117	ビッグチャレンジ!　柔道選手権		ジャレコ
118	バーガータイム	☆	データイースト

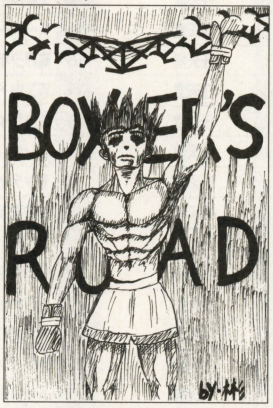
No.	ソフト名	面	メーカー
119	シルビアーナ		パックインビデオ
120	パチコン	☆	東芝EMI
121	コナミック　テニス		コナミ
122	エッガーランド2		ハル研究所
123	魔塔の崩壊		ポニーキャニオン
124	キック&ラン		タイトー
125	アイスクライマー	☆	任天堂
126	帰ってきたマリオブラザーズ		任天堂
127	ダンディー(ゼウォン復活)		ポニーキャニオン
128	ビッグチャレンジ!　ドッグファイトスピリット		ジャレコ
129	サムライ・ソード		カプコン
130	遊メイズ		タイトー
131	VS.エキサイトバイク		任天堂
132	ウルトラマン倶楽部地球奪還		バンダイ
133	ジャイラス		コナミ
134	なんきんのアドベンチア		サン電子
135	じゃあまん探偵団魔隣組		バンダイ
136	探偵神宮寺三郎　危険な二人(前編)		データイースト
137	タロット占い		スコーピオンソフト
138	レッキングクルー	☆	任天堂
139	パチンコグランプリ		データイースト
140	ハレーウォーズ		タイトー
141	SDガンダムワールド　マップコレクション		バンダイ
142	機動警察パトレイバー		バンダイ
143	探偵神宮寺三郎　危険な二人(後編)		データイースト
144	タマ&フレンズ		バンダイ
145	ビッグチャレンジ!　ガンファイター		ジャレコ
146	バット　バット　ゴルフ		パックインビデオ
147	ピンボール	☆	任天堂
148	ファミコン探偵倶楽部II(前編)		任天堂
149	ファミコン探偵倶楽部II(後編)		任天堂
150	ビッグチャレンジ!　GO!GO!ボウリング		ジャレコ
151	マダマプロジェクト～ハッカー		徳間書店
152	遊遊記(前編)		任天堂
153	かっとび童児		パックインビデオ
154	リュッター		アテナ
155	遊遊記(後編)		任天堂
156	香港	☆	徳間書店
157	ボンバーマン	☆	ハドソン
158	ゼビウス	☆	ナムコ
159	パックマン	☆	ナムコ
160	ギャラガ	☆	ナムコ
161	ナイトムーブ	☆	任天堂
162	ギャラクシアン	☆	ナムコ
163	ディグダグ	☆	ナムコ
164	ディグダグ2	☆	ナムコ
165	バックギャモン	☆	任天堂
166	パニックスペース		徳間書店
167	パズルボーイズ		アトラス
168	石道(いしどう)		ヒロ
169	ソロモンの鍵	☆	テクモ
170	オール1(ONE)	☆	徳間書店
171	クロックス	☆	徳間書店
172	タイムツイスト(前編)		任天堂
173	タイムツイスト(後編)		任天堂
174	ぷよぷよ		徳間書店
175	じゃんけん　ディスク城		徳間書店

※「面」の欄に☆が着いているゲームは片面ソフトです。
※ 青カードのソフトは、No.15、17、20、21、98 です。

あくせすROOM

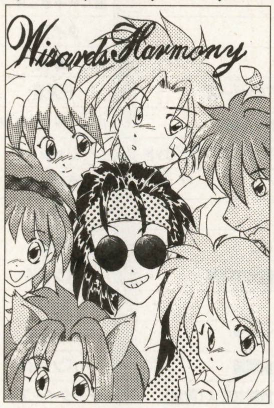
激筆☆闘巧野郎!!

◀岡山県津山市・彬
★うーん、なんだかドラマチック。投稿もボクシングもチャンプへの道は険しいのだ



◀埼玉県所沢市・トツリメ野沢
★鳴らない、電話……。めげないでね

◀愛知県丹羽郡・裁刃べるの
★「バーチャ」だけがサターンじゃない！隠れた傑作があるかもしれないよ



◀三重県鈴鹿市・葵沙久羅
★しっとりとしたイラスト。構図やバックを工夫するとさらにヨイですよ

◀兵庫県姫路市・叢雲　刃
★ペン入れって、なかなかムズカしいでしょ。投稿で経験積むしか

◀北海道札幌市・魚蘭
★でも、ホントはどんなルックスだったか誰も知らないわけで……(笑)

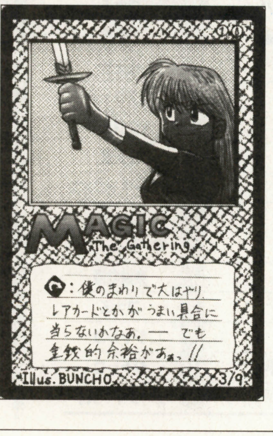
◀大阪府牧方市・しげピン
★はたして「ＫＯＦ'96」はでるんでしょーか？　いやはや、なんとも

◀東京都八王子市・武田
★おサカナになったワ・タ・シ。トーンとカケアミの合わせ技がうまいね

◀群馬県多野郡・水月華
★この女の子が、いいっす。レンガもこだわってかいてね

◀大分市・源平
★「ＦＦⅦ」のイラスト、ほかにもよせられました。みなさん待ちきれないご様子

◀東京都新宿区・ぶんちょ
★Ｍ：ｔＧは、オカネかかるって本当？一度やってみたいんだけどなー



◀愛知県丹羽郡・ストロバヤ
★このいかめしいのは「ザナドゥⅡ」のボスキャラ。オーラ漂ってます

お便り待ってます

「あくせすROOM」は読者のみなさんが創るページです。イラスト・ハガキはもちろん、友だちへの伝言、サークルの活動報告なども受け付けます。どしどしお便りください。あて先はマイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係まで。お待ちしています。

読者の意見★★★★★★★★★★★★★★★
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんにちは，山本正之のコンサートに大感涙した大出綾太（面壁九年）です。

先月はお休みしてしまってすいませんでした。ようやく「オール・アバウト・ぷよぷよ通」が完成したので，今月から通常運転にもどります（じつは完成が遅れて，今月もピンチなんですが）。全精力をつぎ込んで作った「A.A.ぷよ通」，もう発売されているので，ぜひ読んでくださいね。

タイトル・イラストは愛知県丹羽郡・**裁刃べるの**さんです。今月もたくさんの投稿をありがとうございます。たまっている1か月分は，順次清算していくので，ご心配なく。また，ヘルパーをしてくれた板場クン，やぶらーにも感謝。では読ホンです。

テレビ報道　ゲームに責任をかぶせるなんて

最近，高校生が同級生を刺してしまうという事件が立てつづけに起こっています。その事件を報道したワイドショーで，ある専門家（なんのかは忘れましたが）が，つぎのような発言をしました。

「最近の若者たちは生命の尊さを知らない，その原因はテレビゲームにある。仮想現実（バーチャル・リアリティ）と現実の区別がついていない……」

なぜはっきりとした証拠もないのに，なぜこんなことが言えるのでしょうか。まるでテレビゲームをしている人のすべてが犯罪者のような言いかたです。ひと昔前，「テレビゲームで目が悪くなる」ということが，統計などを使って言われていました。これならまだ納得できます。が，今度のは度が過ぎています。はっきり言ってひどすぎます。

ようは，自分がテレビゲームに対してどんなイメージを持っているかだと思うのです。おとぎ話の桃太郎は「桃太郎が鬼ヶ島で鬼を退治する」という話ですが，「退治する」を「殺す」に変えるとどうなるでしょう。「桃太郎が鬼ヶ島で鬼を殺す」……最近の“ろくでもない大人たち”はテレビゲームに対してこんなイメージを持っているのでしょう。

現在のゲームでは「退治する」という表現がふさわしいものが多いと思います（もちろん，全然関係ないものも多い）。もし例外があっても年齢制限を設けたりして，できるかぎりのことがしてあります。なのに，テレビというマス・メディアを利用して，テレビゲームと，それをやっている人々を偏見するようなことを言うと，視聴者はテレビゲームに対して“犯罪者を育てる機械”というイメージを持ってしまう可能性があるのです。

……怒りを思いきりぶつけたので変な文章になってしまいましたが，最後にひとこと，“ろくでもない大人たち”に言わせてください。「テレビゲームをやってるだけで偏見・差別をするな!!」

【大阪市生野区・星元KEN治ゃ14才】

ときメモ　ひとすじになれない『ときメモ』

かつて私は『ときメモ』を，「高校時代に意中の女の子との思い出を築いていくゲーム」だと思い込んでいました。それが現実に遊んでみると「複数の女の子とのあいだをいかに上手く立ちまわり，意中の女の子に告白させるか」という内容で，最初のうちは見事に玉砕しました。

主人公に対する女の子の好感度が上がってくると，女の子のほうからデートの申し込みがありますが，彼には女の子の好意を受け入れるか突き放すか，両極の返答しか用意されません。デートの約束をしたために，他の女の子を傷つけてしまうか，デートを断ったためにその女の子を傷つけてしまうか——こうした果てに，意中の女の子に嫌われてしまうか，ひたすら女の子との関係を取りつくろうのに必死となるのです。そうすると，今度は自分の能力値が上がらなかったりする（悲）。このバランスの取りかたが，ゲームの難易度として反映されているわけです。

とはいえ，ゲームとして面白味に欠けるとしても，個人的には意中の女の子ひとすじになりたかったです。それと主人公の欠点すら美点に受け取るような，主人公に心ひかれる女の子の寛容さが表現されていたら良かったのですが。偶発的なイベントにたよらなければ，女の子の隠れた一面を見ることができないし，目に見える部分だけが評価の対象というのも，単純でツメが甘い部分です。

「幼なじみの女の子を振り向かせる」という前提があるので，ほかの子に心ひかれると“浮気”の状態といえるでしょう。もしも白紙状態から女の子を物色する（……）のであれば，「ひとすじになれない」男の哀しいサガを，ゲームと承知して楽しむのに抵抗は少なかったかもしれません。実際に遊んだのとかつての印象のちがいに戸惑った私でした。

【愛知県半田市・C・I 27才】

感動体験　一瞬一瞬の感動を積みかさねたい

「ひらめき」というものに出会ったのは2年前でした。『ロマンシング　サ・ガ2』にて拳で攻撃すると，急に頭の上に電球が光り，新しい技を覚えたのです。そのときだったでしょうか，ひらめきというものに魅せられたのは。僕は現在『ロマンシング　サ・ガ3』をプレイしていますが，本作でもひらめきシステムが採用されていたため，強力な技を覚えようと毎日プレイしています。そして，新しい技を覚えたときの感動（大げさかもしれませんが）は，どのゲームにも劣らないほど大きいのです。

以前，夢中になっていた『ウィザードリィ』にも，一瞬の感動がありました。伝説の妖刀・村正を手に入れるため何度も地下10階にくりだし，何度も宝箱を開けて，ついに村正がでたときの感動は，いまでも覚えています。

ゲーム・メーカーさん，このような一瞬の感動を覚えるシステムを採用してください。以前『ウィザードリィ』にハマってしまう「ウィザードリィ中毒症」が流行しましたが，あの原因は，宝箱の中に何が入っているかわからない，いわゆる一瞬の感動を求める人々が大勢いたということです。いま，一瞬の感動に飢えている人々は，やはり大勢いると思います。一瞬の感動を得られるシステムによって，そのゲームソフトは，きっと長年親しまれていくと思います。

【島根県大原郡・福島真吾17才】

先月号で休んだために,
リニューアル計画はふりだしへ。
トホホのホ……。

フリーソフト

心ないフリーソフトの作者に向けて

◀【東京都足立区・田中恵子?才】……話題になることを見込んで制作しているとも思える、いわゆる愉快犯のたぐいでしょうか。監察機関のない通信上では、受け手側の対処が大きな意味を持ってくると思います

『匿名』の"君"へ

私はまだ、パソコンユーザーではない。だが、コンシュマー機で十年来ゲームに親しんできた。その私が、あるゲームの存在を知り、憤懣やる方ない思いを抱いた。

去る2月10日に起こった、北海道古平町豊浜トンネル崩落事故を題材としたゲームだ。そのゲームを作った"君"に問う。

"君"はどういうつもりであのゲームを作ったのか。しかも、不特定多数の人間が目を通すパソコン・ネット上に『匿名』で流すとは。

ゲームに添付された解説書によると、あの事故で発破が幾度も行われたことで、このゲームを思いついたという。

以前、地下鉄サリン事件を題材とした『霞ヶ関』というゲームが、やはり『匿名』でパソコン・ネット上に流され、大変な非難を浴びたことを"君"は忘れたのか。

もしかしたら、度重なる発破の失敗にいらだったというのが動機だったのだろうか。

だが、"君"は間違っている。ゲームにした時点で、あの悲惨な事故を茶化しているも同じことになるからだ。

20人もの犠牲者が出たということは、その何十倍、何百倍の肉親が、関係者が、嘆き悲しんでいるということだ。その人々の涙を、"君"はあざ笑うのか。

自分のプログラミング技術を、誰かにひけらかしたかったのか。ならば、『匿名』などにせず、正々堂々と名乗ればいい。

自分は傷つかず、遺族の心を踏みにじるようなことを行う"君"は、正真正銘の卑怯者だ。そんな了見の"君"では、本物のクリエイターにはなれない。独りよがりの技術をもてあそぶだけだ。

あの事故の後、我々がやるべきことはゲーム化して茶化すことではない。どうしてあのような事故が起きたのか、同じような事故を防ぐためにはどうすればいいのか、万が一不幸にして事故が起きたとき、どうすれば被災者を迅速に救助できるのかということを考えることだ。そのためのシミュレーションにパソコンを活用するというのなら、パソコンを使う意味もある。

パソコンはあくまで道具に過ぎない。それを使うものの人格やモラルというものが、使い方に現れてくるのだ。

『匿名』の"君"に告ぐ。心あるならば、直ちに謝罪文を掲載せよ。

そして、ネット上でそのゲームを見かけたものは、絶対にプレイをしないでほしい。もし手を出したなら、ゲームを作ったものと同じ水準に堕したといわれても仕方がない。

心あるパソコン・ユーザーが、皆で非難の声を上げることが、せめてこのような不届き者を減らす手段になるのではと思い、ワープロのキーボードに向かった次第である。

1996／2／20　田中恵子

読者間レビュー

『バトルガレッガ』(アーケード/ライジング/エイティング)

▼【福岡県北九州市・柏うどん21才】……周囲のシューターに聞くと，難易度はかなり高いらしいので，お気をつけて。それにしても今年の前半はシューティングが花盛りだね

読者間レビュー「バトルガレッガ」 ©ライジング/エイティング

96年初期は実にシューティングに恵まれていて、シューターとしては非常にうれしい。その中でもオリジナルで勝負してきたライジングの新製品「バトルガレッガ」は注目作だ!!

敵弾の多さはハンパでなく、完全に初心者お断りのシューティングである。しかし自機に焦点を合わせているとウソのようによけられるのだ。ショットの爽快感と兼ねて、これが結構シューターにとってはたまらない。

また、オプションチェンジによる戦略性や、ボーナス稼ぎの要素など、上級者にもより楽しめる要素も含まれている。難を言えば、納得のいかない死に方をする事か…。

「魔法大作戦」とは一転した機械オンリーの世界とテクノ系のサウンドもGOOD!!ともかくライジングは注目すべきメーカーである事に違いはないだろう。

心配り

『テイルズ・オブ・ファンタジア』に見る細心の工夫

▶【東京都台東区・国立圭右22才】……『テイルズ』の感想は、ほかにも4通ほど届いている。どれも「よくできている」という内容で、かなり好評のようだ。ナムコ渾身のRPGだけに、そのデキは保証済み?

『*Tales of Phantasia* (namco:SFC)』の楽しみ

先だっては"X-Wing Collector's CD-ROM"の読レビを掲載して頂き、有り難うございました。で、今回は一転して新しいものにしてみました。ついこの間発売されたばかりの、『Tales of　Phantasia』(以下『Tales』と略)です。とは言ってもレビューではありませんから、戦闘シーンの特殊性などについては言及しません。

このソフトは、某超有名RPGの一週間後に発売されました。それで多少損をしているかも知れませんが、逆に、敢えて対抗したとも考えられます。まぁ、ここらへんの商売上のことはさておいて…。

どんな良質ソフトでも、必ず操作系に不満が残るものです。そして、この『Tales』も例外ではありません。しかし、その不満が少ないものほど「優れた」操作系を備えていると言え、『Tales』はそれを持っているのです。そう、操作系が極めて良質なのです。その最たる例は、店での買い物の場面でしょう。従来多くの同種ソフトでは、購入する品物を一つずつ買うか、またはある一品目について何個、というのがせいぜいでした。それが、この『Tales』では、売っている全品目について一括した購入ができるのです。まあ、なんて簡単！簡単なだけじゃありません。品物Aを十個、Bを五個欲しいときに、私たちは「Aを十個とBを五個下さい」という形式を採ります。こんな簡単かつ当たり前のことを再現しただけではありますが、その効果は非常に大きいものと言えます。かの名著『電脳遊技考』(山下章著,電波新聞社,1990年)の中で指摘されている、あまり利用価値がなさそうな武器のまとめ買いもできてしまう(前掲書239-240頁)のですが、武器と防具をパーティーのメンバー分一括して購入できるので、実際には大いに価値ありです。当然、各メンバーの装備の可否やパラメータの増減などもある程度表示されるので、まとめ買いの形骸化はありません。現在の所持数も表示され、至れり尽くせりといったところでしょう。これらは物品の売却のときにも言えることです。

かなりの数に上るアイテムの処理についても、言及の価値ありです。アイテム一覧はスクロールしますが、その並び順を変更できるのです。しかも、私のようにボタンを連打してしまうせっかちな人間のために、「最近入手したアイテム」をハイライトで示してくれます。これで、「あれ、今取ったの、なんだっけ？」という間抜けな状況は解消されました。L、Rボタンでページスキップもできるので、親切です。また、アイテムの説明や武具の能力値表示も充実しており、適度な洒落っ気とも相まって、絶妙の隠し味となっています(「ういろう」を某アイテムで変化させると「まっちゃういろう」になるなど)。

上記の事項は特に売り物にされているわけではありません。しかし、このような点が不十分あるいは不親切なソフトは、例えストーリーやグラフィックが良くても、楽しむ以前にストレスを感じてしまうことでしょう。この『Tales』はこういった細かな点に関して、優れたものを持っています。それ故に快適なプレイが楽しめるのです。これに慣れてから、過去に出た某ソフトで遊んだら、ストレス溜まりまくり。『Tales』は罪作りなゲームですな。

いわゆる「RPG」についての論争にかかれば、このソフトも批判の対象になり得ます。宝箱の必然性、一本道のストーリー、あるいは矛盾点などです。でもそんなことを言う前に、このソフトの「無駄な」面に目を向けて下さい。前述の洒落然り。舞い落ちる雪、池に映る水鏡、街灯で揺らぐキャラクタの影。はっきり言ってゲーム性云々、ストーリー云々とは無関係です。でも、このような遊び心は、それが例え非現実であるゲームの中であっても、「ゆとり」を与えてくれるのではないでしょうか。

惜しむらくは、藤島氏のキャラクタ設定がどの程度まで生かされているのかという点。主役・準主役のイメージイラストと顔グラフィックだけ…だったら残念。まあ、会話の度に表示するのも芸が無いですが…。ナムコさん、どうなんでしょう？

Jan.8,1996　国立圭右

ゲーム内広告

『バーチャキッズ』にジャワティーが

▼【東京都町田市・藤真新伊智21才】……今後セガはこういったタイアップを積極的に行なっていくそうだ。パソコンでは『タワー』でタイアップ会社のテレビCFの映像が収録されたりしている。今後主流になりそうな気配

先日行われたＡＯＵショーの会場で話題をさらったバーチャファイター３。そのＶＦ３が最先端への進化を目指しているかたわらで、面白い方向性をみせてくれそうなのがバーチャファイターキッズ。２頭身になって表情豊かになったキャラクターたち、最新鋭のＣＧとは趣を異にするコミカルポップな雰囲気などなどＶＦ３と一線を画したスタンスが興味をそそる。そうしたゲーム性の異色ぶり以外にもうひとつ注目したい要素をこのゲームは含んでいる。「ゲーム広告」──である。

これはキッズのキャラちびジャッキー君が、勝ちポーズの際に「グビッ」とジャワティーを飲むというもの。ジュースの缶を手に持つのはもちろんのこと、そこに印刷された商品名もバッチリ読み取れるレベルの大きさである。現在稼働中のファイティングバイパーズをプレイしていて「なんかペプシ飲みたくならない〜？」なんて冗談を仲間うちで言い合ったりするが、これはゲームキャラの一人が持つスケボーに、ペプシのロゴがプリントされてることに由来する。冗談とは言え、ゲーマーの間にペプシの名を植えつけたのだからこの効果、あなどれないものがある。また以前、任天堂はディスクシステムのソフトにスポンサーとして永谷園をつけ、そのソフトに限り書き換え料を安くするという手法をとったこともあった。セガが最近出してきているアーケードゲームには「広告ｉｎＧＡＭＥ」的な動きが見られ、バーチャストライカーでのスタジアム壁面広告、ファイティングバイパーズでのペプシスケボー小僧など、すでに「チラリ」レベルのものはいくつも見られる。バイパーズでは全国大会にペプシカップと銘打つなど、なかなかのタイアップぶりをみせている。

とある広告関連会社が調査したところによると、ゲーム内広告の宣伝効果はＴＶ視聴率の十数パーセントに相当するのだという。テレビＣＭが無差別な視聴者を相手にするのに対し、ゲーム広告では、年齢・性別等ターゲットが絞り込めるため、ものによってはＣＭ以上の効果を現わす可能性も十分にある。今回のＶＦキッズにあってはアーケードということで、スポンサーがつくことの利益が即ユーザーにまわってくることはなさそうだが（Ｐｌａｙ料金が８０円とかになることは無いだろうから）、コンシューマにおいてならソフト価格引き下げの一手段としても利用できるだろう。また即物的に「広告入り＝値下げ」という効果が望めなくても、スポンサーからの収入で会社が潤い開発資金が潤い、結果として良質のゲームが提供される事になるなら、それこそがゲームユーザーにとって最大の利益だという見方もできなくもない。ともあれゲーム内広告が良い方向に作用することを期待したい。

ラウの背中に「日清ラ王」と書かれる日も近いか！？（笑）

Ｓ．Ｆｕｊｉｍａ

▶東京都青梅市・葉月

読者間レビュー

『フローティングランナー』（PS／エクシングエンタテイメント）

▶【大阪府・フランソワーズ・ビバルディ?才】……"本家トビゲー"と銘打ったキャッチには笑ってしまったけれど、ゲームはなかなか楽しかった。操作に慣れてからが本当のはじまりかも

●フローティングランナーに注目！

先日、久しぶりに「これは！」というゲームにであい、誰かに教えたくてしかたないので、数年ぶりに投稿させてもらった。

フローティングランナーというゲームをご存じだろうか？エクシングより発売になったプレイステーション用のゲームである。

このゲームの一番のウリは、「３Ｄ空間でのジャンプアクション」。極端な言い方をすれば「スーパーマリオの３Ｄ版」である。似たようなゲームにジャンピングフラッシュがあるが、あれとは基本的なコンセプトが違う。（どっちが面白いとか、そういう区別は出来ないと思う。）

ゲーム内容は、これでもかと言わんばかりの「３Ｄジャンプ」の連続である。木の切り株を跳んでわたり、浮遊する岩を跳んでわたり、床から床へと跳んでわたる。むらがる敵をこれまた放物線を描いて飛んでいくショットで撃ちまくり、踏みまくる。これほどに純粋で、手に汗握るアクションゲームは久しぶりだ。

と、思って買った。

やられた。初めてプレイした感想はこれにつきる。視点が下を向きすぎていて、前が見えない。マップがよく見えないから、すぐに迷ってしまう。「むらがる」という言葉の前に「無節操に」という言葉がつく敵の量。おまけに放物線を描いて飛んでいくショットはあたりゃしない。さらにめちゃくちゃに難しい３Ｄジャンプ、そしてなんか「雑」なゲーム内容・・・もしかして、とんでもないクソゲーをつかんでしまったのか・・・？本当にそう思った。

で、とりあえず今日のプレイはおしまいにして、寝ることにした。

あれれ？なんか頭の中をあの音楽が、ダメージをばんばん食らいながらも跳ねまくるクレス（主人公の女の子のことね）が、くるくる回っている・・・？なんかなつかしい感覚だな・・・頭の中で、「これはクソゲーだぁ！」という考えと「なんかまだプレイしていたいな」という考えがごっちゃになる。

落ちついて考える。あ、あの時と同じだ。ハイドライド、ドルアーガの塔、スタートレーダー、そしてなぜかコカコーラを初めて飲んだとき・・・

どうも私をふくめ、人間というものは「本当に新しい物」にであったとき、

そう感じるらしい。

結局、その夜は、指にタコができ、なめらかな回転に酔い、そしてラスボスのザウラーに負けまくり、何度もゲームオーバーになり、あきらめがつくまで、正確には朝の５時頃まで、フローティングランナーをプレイしていた。

最初は恐ろしく難しかった３Ｄジャンプも、慣れれば面白いくらいひょいひょいわたって進める。大量に群がる敵は、「倒す」のではなく、「跳んで」いく。下を向いた視点も岩などのふちギリギリから跳ぶときにはかえって役に立つ。そして、あの、高いところから飛び降りたときの股間のすうっと浮くような感覚。「落ちる」ことに恐怖と快感をおぼえた。本当に「新感覚」という言葉がぴったりとあてはまるのである。

先にも書いたとおり、はじめのうちは「やたら難しい、わけのわからない」ゲームだというイメージが強いこのゲームであり、各ゲーム雑誌でもそのことが強調されていたが、「遊べば遊ぶほど」おもしろい、このゲームこそ、本当に「じっくりと」プレイして欲しいゲームである。

余談ではあるが、このゲームの開発には、超有名な某メーカーがかかわっているらしい。なるほどね。と、思ってしまった。

読者間レビュー

『幻想水滸伝』（PS／コナミ）

◀【鳥取県東伯郡・MYE?才】……こちらも好評価の投稿が2通きてます。逆に、原作の「水滸伝」とちがいすぎるとの意見も。コナミ流にアレンジされた「水滸伝」RPGということで、ゲームとしての完成度は高いと思いますよ

『幻想水滸伝』レヴュー‥

私はこのゲームにとりつかれている。

なぜなら、普通、パズル以外のゲームは、一度エンディングを見てしまえば、やり残したことがあろうと（隠しアイテムだとかイベントとか）、マルチシナリオだろうと、めんどくさいからまたやろうと思わなくて、次のゲームがやりたくなるけど、このゲームは違うから。一回目を終わった時は、（前回のレヴューにも書いたけどボツだろうな）もう一回やりたいけどあんなつらい思いはしたくないからやらない、って思ったのに、２，３日後には二回目に突入してしまった。そして二回目はゆっくりやろうと思っていたのに、再び寝不足の日々...。

『幻想水滸伝』の何がこれほど私を夢中にさせるのか？　それは、やっぱり、ストーリーの素晴らしさだと思う。このゲームには、お楽しみがたくさんある。ストーリーやイベントに大きくかかわる仲間集めから、全くどうでもよさそうなお風呂まで、あまり深く考えなくても十分ゲームを楽しむことができる。だけど、ストーリーの素晴らしさ、特に個々のキャラクターの個性と人間関係は、他に類を見ないほどしっかり描かれている。大きな決戦を前にして揺れる仲間たちの気持ちを描いたシーンには、誰もが感動したと思うけど、人間と人間との戦いとなると、勝って、強くなって、最後のボスを倒しても、めでたしめでたしというわけにはいかない、ということをしっかり考えさせてくれる。そのうえ、ラスボスのバルバロッサはいい人で、諸悪の根元かとも思われたウインディも実はただの悲しい女だったりするので、一回目クリアした時は、「やった」っていう気持ちよりもむなしさのほうが強かった。その時は、やっぱりゲームなんだから最後は手放しで喜びたいと思ったけど、今は、ただ楽しませるだけじゃなく、何かを考えさせようとして作られたと思われる、制作スタッフの方々に敬意を表したい。（そして、また、ストーリー、イベント重視で、キャラクターの個性とセリフが楽しめるＲＰＧを期待してます！）

他のゲームと違うところはもう一つ、一回目より二回目のほうが泣けるというところ。何が起こるかわかっていると、何でもないところでも泣けてきたりして。一回目は、思い入れのあるキャラが死んでからは半分ヤケになって、一騎打ちや戦争で仲間が死んでもすぐにあきらめ、仲間になりそうな人を見つけてもほったらかしにしていた（一人は殺してしまった）けど、二回目は、その人のためにも主人公にもっと頑張らせてあげなければと思って、１０８人集めたら...。一回目のショックが大きかっただけに、感激はさらに強く、生まれて初めてうれし泣きというものを経験した。（バカですか？）

今日、二度目を終えて思うことは、音楽を是非ＣＤ化してほしいということ。（まだでしょ？）二枚組や三枚組になってもいいから一曲をたっぷり聴けるようなＣＤにしてほしい。それと、三回目を早くやりたいということ。

やっぱり私はこのゲームにとりつかれている。

MYE

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは，日頃みなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

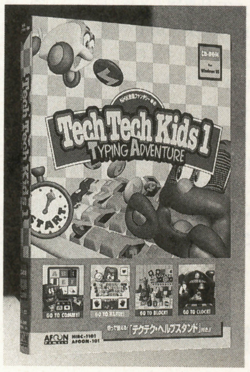
日立とコロムビアが共同レーベル『AFOON』を設立

日立製作所と日本コロムビアは，マルチメディアコンテンツ事業を本格的に展開していくための共同レーベル『AFOON（アフーン）』を設立。今回発表されたのは，Windows95専用CD-ROMタイトル2作品。

レーベル第一弾として3月20日に発売された英語学習用ソフト「Tech Tech Kids1/Typing Adventure」は女性スタッフの制作によるもので，NHK教育テレビの人気番組「音楽ファンタジーゆめ」でおなじみのCGキャラクター，コミー&ハーディーが登場し，モグらたたき，ブロック崩しなど四つのゲームで遊びながら，英語やキーボードのタイピング，マウスの使い方が自然に身につくというもの。価格は4,800円。

7月7日に日米同時発売を予定している「The Legend of EDEN2」は，マウスで気軽に楽しめる縦スクロールのシューティング・ゲーム。日本を代表するＣＧアーティスト・原田大三郎が監修・ＣＧ制作にあたり，音楽担当は坂本龍一と森俊彦など豪華スタッフを起用。価格は6,800円。

『AFOON』とは日本語の阿吽（あうん）にあたるサンスクリット（古代インドの文語）「ア，フーン」に由来し，吐く息と吸う息という意味。息を吐く（リラックスして楽しむ）ことと，息を吸う（知識を吸収する）ことの両者は一つの行為であるとするコンセプトから生まれた。



▶「Tech Tech Kids1/Typing Adventure」のパッケージ

セガサターン用『エンジェルパラダイス』発売記念イベント 坂木優子サイン会&撮影会

サミー工業から4月19日に発売されるセガサターン用パズルゲーム『エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子　恋の予感　in Hollywood』の発売記念イベント“坂木優子サイン会&撮影会”が以下の日程で開催される。

●4月20日（土）　大阪　ソフマップ9号店2F

●4月21日（日）　東京　ソフマップ本社3F

45万本突破！記念キャンペーン「風来のシレン ダンジョン快感キャンペーン」実施中

チュンソフトでは，昨年12月に発売されたスーパーファミコン用『不思議のダンジョン2　風来のシレン』が45万本を突破したことを記念し，キャンペーンを実施中。

内容：①応募者全員にオリジナル攻略本を！②表ダンジョン・クリア者の中から100名に「NINTENDO64」本体の10,000円クーポン券を！③裏ダンジョン・クリア者の中から1,000名に「マムルボンボン」の特製ぬいぐるみを！

応募方法：①ソフト同梱のアンケートハガキに必要事項記入のうえ送付。②③ソフトの取り扱い説明書35，36ページにそって応募。

応募締め切り：5月14日（消印有効）

謝罪広告

株式会社満開製作所発行の月刊フロッピーディスク雑誌『電脳倶楽部』第93号（平成8年1月18日発売）の中の、『ときめきメモリアル　ボーカル・ベスト・コレクション』の紹介記事におきまして、CDジャケットの画像をコナミ株式会社の許諾無く使用し、コナミ株式会社の知的所有権を侵害いたしました事について、深く謝罪いたします。

平成8年4月8日
東京都豊島区西池袋5-17-11
ルート西池袋ビル901
株式会社　満開製作所
代表取締役　三上之彦
TEL 03-3985-6110／FAX 03-3985-5366

ベーマガ おたのしみプレゼント 5

1 『セガビデオマガジン 1996 2月号』

初収録の『パンツァードラグーン　ツヴァイ』はじめ，『ビクトリーゴール96』など春の超BIGタイトル42を収録したセガサターンのキャンペーン号

提供：セガ・エンタープライゼス　2名様

2 Windows&Macintosh両対応CD-ROMソフト『ランドセル小学１年Ver.3』

小学校学習指導要項を参考に構成された教育用ソフト。マウスだけの簡単操作で，さんすう，こくご，おんがく，せいかつ，ずこう，たいいくなどが楽しみながら学習できる

提供：がくげい　2名様

3 プレイステーション用ソフト『あすか120%スペシャル BURNING Fest.』

美少女が戦う対戦格闘ゲーム。コマンドの簡略化など，初心者にも安心の親切設計。発売中

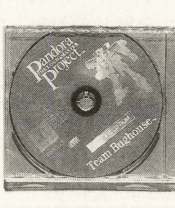
提供：ファミリーソフト　3名様

4 プレイステーション用『あすか120%スペシャル BURNING Fest.』のポスター

提供：ファミリーソフト　5名様

5 プレイステーション用『Pandora Project-THE LOGIC MASTER』のデモソフト

4月に発売されるプレステ用SLG『Pandora Project-THE LOGIC MASTER』の店頭デモ用CD-ROM



提供：Team Bughouse　10名様

6 Windows／Macintosh両対応CD-ROMソフト『アニメ美人～パイオニアLDC編～』

今夏発売予定のプレイステーション用SLG「Noel～ノエル」のキャラクター女子高生3人を含むパイオニア自慢の美女ばかりを集めた壁紙集。400枚を収録

提供：パイオニアLDC　5名様

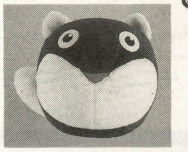
7 『ゆず』のぬいぐるみ

Windows／Macintosh両対応のCD-ROMソフト『バザール～須藤真澄の世界～』でもおなじみの須藤氏がキャラクター・デザインを担当した5月発売予定のスーパーファミコン用RPG『ごきんじょ冒険隊』のキャラである猫の"ゆず"がぬいぐるみに！

提供：パイオニアLDC　10名様

8 ぬいぐるみ『マムルボンボン』

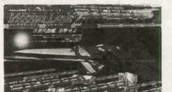
スーパーファミコン用ソフト『風来のシレン』の販促キャンペーン用として作成したモンスター「マムル」を型どった体長50センチのぬいぐるみ。ゲームをクリアした人に抽選でプレゼントされるプレミアム商品



提供：チュンソフト　3名様

9 『メビウスリンク2 for Windows95』のポスター

Windows95専用SLG『メビウスリンク2』のキャンペーン用に作成した，かっこいいポスター



提供：エクシング　10名様

10 『ウェディングピーチ』のポスター

提供：ケイエスエス　3名様

11 『パワークライム』のポスター

4月19日発売予定のWindows95対応SLG『パワークライム』のキャンペーン用ポスター。地上7,000メートルに挑むクライミング・シミュレーションだ！

提供：ケイエスエス　1名様

12 『ドラゴンロア』のポスター

4月19日発売予定のPC-9801／DOS/V両対応（Windows95動作可）AVG『ドラゴンロア』のキャンペーン用ポスター

提供：ケイエスエス　1名様

'96年3月号ベーマガ おたのしみプレゼント当選者

★『セガビデオマガジン1996　1月号』は**福井市・寺尾浩幸さん他1名**　★『生駒治美・桜井　智の直筆サイン色紙』は**岡山県倉敷市・山本健太郎さん他4名**　★プレイステーション用『コズミックレース』は**兵庫県神戸市・高嶋伸弥さん他4名**　★プレイステーション用『BOXER'S ROAD』は**大分県中津市・磯貝　響さん他2名**　★セガサターン用『ウィザーズハーモニー』とマウスパッドは**群馬県群馬郡・三浦一陽さん他1名**　★Windows/Macintosh両対応CD-ROMソフト『亜美ちゃんの写真集Ver1.1～亜美ちゃんコスチュームに挑戦！』は**愛知県一宮市・久木野　洋さん他4名**　★Windows用/Macintosh用CD-ROMソフト『エーゲ海の雫』は**千葉市・内海隼人さんと埼玉県鶴ヶ島市・関谷　正さん**　★PC-9821用CD-ROMソフト『F15ストライクイーグルⅢ』は**埼玉県南埼玉郡・二谷賢星さん他2名**　★Macintosh用CD-ROMソフト『Qwirk』は**東京都日野市・猪熊晋三さん他2名**　★Windows95/NT3.5用『エッ！でたぁ～！！』は**新潟県西蒲原郡・馬場一善さん**　★『宇宙豪商伝　爆裂商人』のカレンダーは**神奈川県相模原市・吉村　亮さん他9名**　★『Disc World』と『キュイーン』のカレンダーは**愛知県半田市・村井　誠さん他9名**　★『メタモル・パニックDOKIDOKI妖魔バスターズ』のカレンダーとポスターは**福島県伊達郡・氏家正博さん他9名**　★『ゲボッカーズ　マスコット・キーホルダー』は**栃木県河内郡・小原茂樹さん他49名**

★『カオスコントロール』のテレホン・カードは**長野県小県郡・堀内榮太郎さん他2名**　★サンダーストームとロードブラスターの『メモリアルブックレット』は**広島県神石郡・迫田則幸さん他9名**　★『19XX　ひみつ大図解』は**福岡県前原市・西村航一さん他4名**　★『コンパイル・レーシング・ヤマハ』のステッカーは**滋賀県高島郡・中村正孝さん他19名**

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。

なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーのソフトに対する意見も書き添えてください。

締め切り日：96年5月7日

発表：96年7月号（6月8日発売）

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

ナムコ
ソウルエッジ

使用できるキャラクターの1人であるジークフリートは，リーチが長く強力なコンビネーションをもっているので，タイム・アタックでは最も速いタイムを出せるキャラだろう。もう少し申請数が増えてくればキャラ別集計の予定もある。

2'00"74

でん先生

PLAY CITY NASA(大阪)

カプコン
D&D® シャドーオーバーミスタラ

基本的な操作やプレイ感覚は前作と同じ。特殊なコマンド操作によって出せる技など使いこなそう。種族のちがうさまざまなキャラクターがいるのだが，申請数が増えないとキャラ別集計はムリ。おすすめはやはりバランスのとれたファイターか。

2,860,330

じゃーず=かぷこま

ゲームプラザミッキー(広島)

ライジング/エイティング
バトルガレッガ

難易度の高いシューティング・ゲーム。そのため今月はだれひとりとしてクリア達成者が出ないという幕明けとなった。また，あるコマンドを使用することによって，あの『魔法大作戦』のキャラを使用することができるので，ぜひ一度おためしあれ。

6,603,430
(7面)

PPR-NGM

アミューズメントスペースフジ(大阪)

タイトー／タクミコーポレーション
究極タイガーII

前作のループゲームとはちがい，このゲームは1周エンド。敵の出す弾が速いのでむずかしそうなのだが，キッチリとパターンにもってくればクリアはできるはず。またスコア・アタックも，ボーナス・アイテムをたくさん取り，ノーミス，ノー・ボンバーでクリアを目指そう。

10,944,160

ニーナ

サブカルチュア(福岡)

ソウルエッジ集計開始！

今月のニューゲーム一番人気はナムコの3D格闘『**ソウルエッジ**』。『**鉄拳**』と同じくタイマーが付いているので最速クリアでの集計。キャラは8人いるが，今月はまとめて集計。最速のでん先生はヴォルド使用とのこと。申請が多ければ来月キャラ別で集計したいところ。

続いて『**D&D(ダンジョン ドラゴン)® シャドーオーバーミスタラ**』。このゲーム1コインクリアの確認がむずかしく，集計に困ってしまった。どのゲームでもそうだが，クリアは絶対1コイン使用のものだけなのでよろしく。また，キャラ別集計はしない予定。

『**バトルガレッガ**』は，シューティング・ファンたちの間で一番話題のシューティング・ゲーム。難易度が半端じゃないほど高く，予想どおり初回集計でのクリア者はゼロ。しかし，どうしてどうしてトップのNGM氏は，ラスボスまで到達。来月にはクリアできそうだ。はじめに使える4キャラの他にも隠れキャラとして多くのキャラが使えるようで，キャラ別については検討中。また普通は1周エンドなのだが，あるコマンドを入力すると2周目もプレイできるようになる。そちらのほうも検討して考えたいと思う。もちろんプレイヤーあってのチャレハイなので，みなさんからのご意見お待ちしています。

『**19XX**』は全キャラ1800万点台。震電にいたっては1900万が目の前。やはりスコアの高い順番は先月と同じで，震電が一番高くなるようだ。

『**鉄拳2**』はほとんどをプレイシティ24とJOYCOMの2店が独占。意識しているのか2店とも申請したキャラがぶつかっておらず，腹の探りあいといった感じ。

今月から集計開始のニューゲーム『**アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム**』は，モードが二つあるがスコアが高いほうを集計。

『**マンクスT.T.**』はタイ・トライアル・コースを集計の対象とする。

(押田隆太，宮崎良太)

4月号の訂正

マッハブレイカーズ（ボムズアアウェイ）	7171m1	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	サンテック新端橋店(愛知)

■19××（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ライトニング	18,816,300	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)
震電	18,971,400	GGE-K.N	タイトーイン002スタジアム(大阪)
モスキート	18,323,200	YGA-IBA㊗	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)

■ナムコクラシックコレクションVOL.1（ナムコ）

アレンジ・モード	スコア	スコアラー	店名
ゼビウス	5,815,390	KUMAMOTO	プレイタウンYOU＆YOU町田店(東京)
マッピー	3,588,780	Y.F	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)

■鉄拳2 Ver.B（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
風間 準	1'32"50	鉄友会-魔B党-K.O	プレイシティ24(北海道)
吉光	1'24"31	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
ニーナ・ウィリアムズ	1'02"96	BELLDANDY	プレイシティ24(北海道)
マーシャル・ロウ	1'10"75	鉄友会-0.03秒-T.O	プレイシティ24(北海道)
三島平八	1'09"53	F-Chi㊐一獲千金	JOY COM平店(福島)
ポール・フェニックス	1'09"56	DOS-EI-®ゴーグル	JOY COM平店(福島)
ジャック2	58"71	F-Chi㊐ロからでまかせ	JOY COM平店(福島)
キング	1'23"13	SHADOW	プレイシティ24(北海道)
ミシェール・チャン	1'26"10	スト㊊GUY	アミューズメントスペースピッグウェーブ(高知)
レイ・ウーロン	1'20"55	DOS-EI-®学帽	JOY COM平店(福島)

■レイブレーサー（ナムコ）

コース	スコア	スコアラー	店名
初級T.T.	1'44"433	ATF-BOM(実はホモ師匠)	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
中級T.T.	1'50"700	PPR-IZK なくなったウェ〜ン	タイトーイン002スタジアム(大阪)
最上級T.T.	1'36"311	GKK LIE㊝	パリティピット(東京)

■ゲーム天国（ジャレコ）

	キャラクター	スコア	スコアラー	店名
ノーマル	Z-DYNE MKII	28,854,620	女兄覚江隆？	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
	モモコ	36,746,180	QQQ	ゲームセンターコバIII(神奈川)
	ファイターEX	13,793,470	STG-MIC	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)
タイムアタック	プーベラ	13,960,790	ZFC-FCM	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	Z-DYNE MKII	12,920,340	DRF-BOO	ギャレッソ津田沼店(千葉)
	ぴぐ	12,909,320	LAOS-長田仙人	アミューズメントスペーススピッグウェーブ(高知)
	モモコ	13,483,540	GEBOKU	ギャレッソ津田沼店(千葉)

■逆鱗弾（タイトー）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプA	2,326,200	DMY	ZEST(北海道)
タイプC	2,354,780	G.M.C.げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)

■ストリートファイターZERO（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
リュウ	3,942,800	KMC-IZA	ゲームセンターコバIII(神奈川)
ケン	3,733,800	IML-星白金-YUJ	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)

■ストライカーズ1945（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
P38ライトニング	2,062,800	XXY	ZEST(北海道)
スピットファイア	2,074,800	ZYG	ZEST(北海道)
零式艦上戦闘機	2,113,100	DAB.S	東京レジャーランド小岩店(東京)
震電J7	2,143,600	ZYG	ZEST(北海道)

■餓狼伝説2（SNK）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
キム・カッファン	41,285,400	WZH	GAME'S DRAGON(京都)
ビッグ・ベア	41,241,500	WZH	GAME'S DRAGON(京都)

タイトル	スコア	スコアラー	店名
進め！対戦ぱずるだま(コナミ)	169,490	Legion-ホエホエ君	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ビッグトーナメントゴルフ(ナスカ)	-21	IDA	チャレンジバンバン(愛媛)
アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム(データイースト)	730,500	外道T.Hⓐⓝⓚ⓪	モンキーハウス本館(福岡)
マンクスT.T.(セガ)	2'31"22	えるいいでー	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
沙羅曼蛇2(コナミ)	2,054,400	京城	GAME'S DRAGON(京都)
ダートダッシュ(ナムコ)	4'17"75	CRAMP	プレイシティキャロット花小金井(東京)
闘神伝2(カプコン/タカラ)	2'15"06	アップルガイキチ	プレイタウンYOU&YOU町田店(東京)
パズルボブル2X(タイトー)	493,907,260	ねこん	オレンジペコ(愛知)
ファイティングバイパーズ(セガ)	50"95	RI.2	PLAY CITY NASA(大阪)
ソニックウイングス3(SNK/ビデオシステム)	5,221,200	HKR	アミューズメントスペースフジ(大阪)
ロックマン・ザ・パワーバトル(カプコン)	5,594,800	咆哮野郎-ま J	アミューズメントスペースフジ(大阪)
銃弾嵐(バンプレスト)	2,376,890	OMK-タンスでガーン	東京レジャーランド小岩店(東京)
アルペンレーサー(ナムコ)	1'57"199	DNA-HIV	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ヴァンパイアハンター〈モリガン〉(カプコン)	6,139,400	DYB-リオ	ゲームプラザニュー日の出(長野)
マッハブレイカーズ〈フューチャーゲート〉(ナムコ)	77,700	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	サンテック新端橋店(愛知)
ガンバード〈バルナス〉(ジャレコ/彩京)	2,221,300	KSC-善之字元師	プレイシティキャロット松本店(長野)
ぷよぷよ通(セガ/コンパイル)	875,547	H.Tひげぷよマン	ゲームインナミキ明大前店(東京)
ヴァンパイア〈フェリシア〉(カプコン)	1,995,700	RBN-星白金-ぼーず	PLAY CITY NASA(大阪)
戦国エース〈ジェーン〉(彩京)	1,919,400	ODN-渋谷鮫	プレイスポットすーるぽん(東京)
餓狼伝説〈ジョー・ヒガシ〉(SNK)	2,418,500	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
ハチャメチャファイター(テクモ/NMK)	99,525,650(4周目6面)	大出ナンバーズ会員DBL-内藤豪鬼	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ダイナマイトダックス(セガ)	4,020,160	ウォーくらぶ㊎STR	プレイランドスカイシアター(埼玉)
1943(カプコン)	3,573,760	SGP-SV-TNK	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
パワードリフト〈Aコース〉(セガ)	6'48"30	ATF-REY 全国はどこだ？	ゲームイントーヨコ北越谷店(埼玉)
ジェミニウィング(テクモ)	2,202,030	GEKI㊣㊙	GAME'S DRAGON(京都)

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダートダッシュ (ブルードラゴン)	4′50″81	M.M.	ALL HARDより
ソウルエッジ (ソフィーティア)	7′56″83	M.O	ALL 5本設定
ソウルエッジ (御剣)	9′40″16	M.O	ALL 5本設定
ソウルエッジ (ソンミナ)	11′02″47	M.O	ALL 5本設定
ソウルエッジ (ジークフリード)	11′35″70	M.O	ALL 5本設定
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(朝日奈夕子)	1,586,400	J.B.S	ALL 根性モード
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(しおり)	1,475,100	J.B.S	ALL 根性モード
ヴァンパイアハンター (フェリシア)	2,383,800	ZUO	ALL

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイバーサイクルズ (ネオヨコハマ)	3′46″987	AGT-TAL 祝(さ)氏業界就職!	ALL超上級使用 ターボ使用
ダートダッシュ (激ムズ)	4′38″05	チャーンス	ALL 激ムズ MT
ダートダッシュ (中級)	4′40″05	あんたバカ?	ALL 中級MT
沙羅曼蛇2	800、800	琴國里	2-6
19XX (ライトニング)	1,303,500	M.H	ALL 連付 残0
ゲーム天国T.A (モモコ)	9,402,460	来秋記念! AGT-ASK	ALL 連付
闘神伝2	7′16″26	(さ)去秋記念 NHK	ALL トレイシー使用
闘神伝2	5′05″93	BOM	ALL ソフィア使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,202,500	へきる	ALL 詩織根性
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,327,600	Cz75(トシ)	ALL 早乙女優美 根性

ゲームプラザ コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	921,400	FUJ	2-5 連
リアルバウト餓狼伝説 (舞)	2,310,300	開[illegible]春ク●チョンパ BTM-KSM	ALLみたいな♡連.. A..C
リアルバウト餓狼伝説 (東)	2,112,900	マリオンR出番多い BTM-KSM	ALLみたいな♡連.. A..C
鉄拳2Ver.B (リー)	2′03″21	これからもがんばる NAO	ALL
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	412,300	パチンコの店員	ALLオリジナル

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2 (ドウォーク)	798,161exp	カニのじ	10-3
沙羅曼蛇2	1,379,700	吉村 聡	2-6 連
進め対戦パズルだま (あたぼう)	137,240	T.K	ALL ゲーマー
ビックトーナメントゴルフ	-17	ごいんきょ3号	ALL オーストラリア
バトルガレッガ (ワイクドスネイル)	4,912,020	アンドレ	6面
闘神伝2	2′31″46	カニのじ	ALL デューク使用
鉄拳2Ver.B (ワン)	1′35″88	KRL-バイキン	ALL
19XX (震電)	15,248,000	PHU-SDR	ALL 連
ファイティングバイパーズ	2′03″70	チャンプのり玉	ALL ジェーン使用
ライフフォース	10,000,000+α	吉村 聡	19-5 残46

JOYCOM平店　福島
いわき市平字白銀町1-4　☎0246-23-2965

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,209,400	ケタフジマンN 出たとこ勝負	ALL 連
バトルガレッガ	2,136,170	ゼアスM 骨までしゃぶれ	4面 連
D&D2	1	Dr.AXE やらずぶったくり	ALLならず ファイター使用
19XX (モスキート)	15,406,700	Dr.AXE 口八丁手八丁	ALL 連
19XX (震電)	12,027,700	Dr.AXE ネリカンブルース	ALL 連
★鉄拳2Ver.B (ジャック2)	58″71	F-Chi 口からでまかせ	ALL 連必 予40″3
★鉄拳2Ver.B (平八)	1′09″53	F-Chi 一獲千金	ALL 連必 予45″3
★鉄拳2Ver.B (ポール)	1′09″56	DOS-EI-R ゴーグル	ALL 連必 予47″3
★鉄拳2Ver.B (雷武龍)	1′20″55	DOS-EI-R 学帽	ALL 連必 予52″0
ファイティングバイパーズ	1′02″77	ソウルエッジ締切後にようやく入荷	ALL 連必 バン使用

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイブレーサー (初級T.T)	1′44″433	ATF-BOM (実はホモ川師匠)	ノーミス完走 ギア連付
レイブレーサー (中級T.T)	1′50″867	PNT-ぽん	ノーミス完走 ギア連付
パワードリフト (Aコース)	6′48″30	ATF-REY 全国はどこだ?	完走 3月には6′47″出すぞ
沙羅曼蛇	10,000,000+α	大出ナンバーズ会員 YAM(発狂山)	13-4で達成
★ハチャメチャファイター	99,525,650	大出ナンバーズ会員 DBL-内藤豪鬼	30面(4-6)連付
ぷよぷよ2	715,919	さらばSPD…SPD-水無月愛里	ももも17連鎖 BLOCK572
パワードリフト (Bコース)	6′44″06	ATF-F	完走 サティアンD
レイブレーサー (最上級T.T)	1′36″762	ATF-ろっ慈×3今さらDXできるか	完走 かべ×3 ザコ記録もうイヤ

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストライカーズ1945 (震電)	2,143,600	ZYG	ALL 連
★ストライカーズ1945 (スピットファイア)	2,074,800	ZYG	ALL 連
★ストライカーズ1945 (ライトニング)	2,062,800	XXY	ALL 連
★逆鱗弾 (タイプA)	2,326,200	DMY	ALL 連
逆鱗弾 (タイプC)	2,166,840	DMY	ALL 連
19XX (モスキート)	15,226,600	AAA	ALL 連
19XX (震電)	10,936,200	鈴木 満	ALL 連
19XX (ライトニング)	9,471,000	S.K	ALL 連
ファイティングバイパーズ	1′41″39	ZST	ALL バン使用
ファイティングバイパーズ	2′28″91	DNA	ALL ラクセル使用

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,578,900	〜〜〜	根性ALL
戦球 (腕前判定モード)	4,169,550	ZAC-Ristar	Lv99+α 連ボール 1647
戦球 (ノーマルモード)	2,989,880	ZAC-Ristar	11面 連
ゲーム天国 (ノーマル)(セリア)	26,230,820	ZAC-Ristar	ALL 連
鉄拳2 (ロジャー)	2′20″46	KYM	ノーマル
マーヴルスーパーヒーローズ (C.アメリカ)	1,404,300	WAS!	ノーマル ALL
豪血寺外伝 (ポチ、ポチ)	1,614,800	W.H-56	ノーマル ALL
ムスタング	3、,104,300	ZAC-Ristar	ノーマル 2-8 連
ガンフロンティア	924,450	ZAC-Ristar	ノーマル ALL残4 連
雷牙	1,800,310	ZAC-Ristar	ノーマル ALL残3 連

ガリバー熊谷店　埼玉
熊谷市筑波2-49-9フォーラム秋山ビル1F・B1　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,285,900	たけぞう	2-6 連
パズルボブル2 (表面)	268,383,590	PTC	ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,719,700	いったぜ! ゆー介170万台!	美樹原 愛
レイブレーサー (初級T.T.)	2′18″312	R32	完走
鉄拳2Ver.B (アーマーキング)	2′04″78	デビルハンド西村 (DEV)	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (東大)	1,406,700	新成人	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (マリー)	1,385,300	D.A.S	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (モスキート)	11,623,900	RANTA党 -KDO	ALL 連 残×1 S×5
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,337,500	ARSHUROT (綾波)	ALL 藤崎詩織根性モード
リアルバウト餓狼伝説 (不知火 舞)	1,714,900	MARS.REI	ALL 無敗
リアルバウト餓狼伝説 (ビリー・カーン)	1,581,100	ARSHUROT (綾波)	ALL 無敗 S=1-4-7
リアルバウト餓狼伝説 (キム・カッファン)	1,457,200	アシュラ	ALL 無敗 S=1-5-6
リアルバウト餓狼伝説 (秦 崇雷)	1,338,300	松田No3	ALL 無敗 S=0-5-10
ストリートファイターZERO (アドン)	1,124,700	うほ	ALL
ストリートファイターZERO (春麗)	1,636,200	アシュラ	ALL 5倍×1
闘神伝2 (エイジ)	6′41″60	ZZZ	ALL 連
ソウルエッジ (ジークフリード)	6′42″20	レロレロウ星人	ALL 3本設定

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	2,539,170	SnRun-Y	1c ALL マジックユーザー
D&D2	2,070,830	SnRun-Y	1c 10-6 クレリック
D&D2	2,024,704	SnRun-Y	1c 10-6 ドクーフ
D&D2	2,047,421	SnRun-Y	1c 10-6 ファイター
D&D2	2,212,201	SnRun-Y	1c 10-6 エルフ
D&D2	2,104,361	SnRun-Y	1c 10-6 シーフ
鉄拳2Ver.B (ポール)	1′11″33	ATF-D	ALL 予45秒
鉄拳2Ver.B (平八)	1′13″68	ネギ来店記念	ALL
19XX (ライトニング)	11,557,800	SnRun-Y	ALL
闘神伝2	9′33″33	TAM	ALL ホーファイ使用

プレイランドスカイシアター　埼玉
深谷市西島町2-20-25　☎0485-73-8667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ	2′54″34	LAMP-OIL	ALL ジークフリート
ソウルエッジ	4′12″74	PST-JUN	ALL ソンミナ
ソウルエッジ	3′14″67	高橋千花ちゃん 次は春レヴォネ♡	ALL ソフィーティア
ソウルエッジ	3′41″20	ときメモトリッパー M.O♡	ALL ヴォルドー
ソウルエッジ	4′27″37	POW様が来る?じゃ帰ります魔王W子	ALLロック 本当です(笑)
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,498,260	Y.F	ALL アレンジ
ストライカーズ1945 (メッサー)	1,384,500	ZST-MR2	2-7連
餓狼伝説スペシャル (テリーボガード)	2,380,300	ぼくマリ・ラジオ復活記念♡VAPみ	ALL やっぱりみやむーのみ♡
★ダイナマイトダックス	4,020,160	ウォー²くらぶ 神STR	ALL 優美ちゃんありがとう♡
龍虎の拳2 (リーパイロン)	0	柊BUG(また来なかったの?)	原因はリー　マンかも?(笑)

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★鉄拳2Ver.B (ロウ)	1′10″75	鉄友会-0.03秒-T.O	ALL 連[illegible]予 48秒
★鉄拳2Ver.B (ニーナ)	1′02″96	BELLDANDY	ALL連[illegible]予 43秒7
★鉄拳2Ver.B (隼)	1′32″50	鉄友会-魔B党-K.O	ALL 連[illegible] 予 1分4秒
★鉄拳2Ver.B (吉光)	1′24″31)	SHADOW	ALL 連同 予 52秒
★鉄拳2Ver.B (キング)	1′23″13	SHADOW	ALL 連[illegible] 予 48秒
ソウルエッジ (ジークフリート)	3′23″83	レロレロ党-HAL	ALL
ソウルエッジ (ソン・ミナ)	5′05″40	魔B党-K.O	ALL
ソウルエッジ (ソフィーティア)	4′14″47	ヒワイなスコアネームなので書けません	ALL
バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	4,310,500	レロレロ党-柳宿よおん	5面
D&D2	1,673,468	あごう	10面 ファイター

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカルファング (チェイスモード)	22,918,100	清川望後援会 KHS-まっきい	ALL P×3 VAL B
ダートダッシュ	4′37″85	I.C.B.M	青 AT
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(根性)	1,601,900	清川望後援会 KHS-まっきい	ALL 清川さん使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,437,100	KNZ	ALL 藤崎
サムライス斬紅郎無双剣 (ハンゾウ・修羅)	1,711,300	FAG 白半蔵使用	完勝×23回 最終戦負け
リアルバウト餓狼伝説 (ブルー=マリー)	1,358,300	SPD	ALL
M.S.ヒーローズ (シュマゴウス)	1,391,700	KYJ	ALL
ガンバード (ヤンニャン)	1,611,500	DFC-ABN	ALL 連付き
ゲーム天国 (レクセリオン)	7,921,230	ち♡	6めん ノーマルモード
真サムライスピリッツ (シャルロット)	155,550	エンゼグロース	ALL

ゲームインパートナー　千葉
千葉県松戸市上本郷908-3　☎0473-66-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガーRII (1P側)	9,619,660	MOL-サム	ST-ALL
19XX (ライトニング)	13,502,700	UFOハゼ	ST-ALL 連付
ストライカーズ1945 (ゼロ戦)	1,318,100	SAI-IR$_2$C-冷笑	ST-2-4 連付
沙羅曼蛇2 (1P側)	992,000	KSD-AHS	ST-2-2 連付
バトルガレッガ (グラスホッパー)	3,945,920	MOL-イサ	ST-5 連付
リアルバウト餓狼伝説 (山崎竜二)	1,814,900	IR$_2$C-冷笑 集計打ち切りクヤシ	ST-ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ジン兄)	1,697,600	KLS-ダリアン	ST-ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ビリーカーン)	1,651,900	Jey&Tee	ST-ALL
リアルバウト餓狼伝説 (キム)	1,451,000	SHU	ST-ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ダックキング)	1,320,200	UFOハゼ-モンド	ST-ALL

チャレハイ通信

●ゲームセンターワンコイン（秋田）
★当店一番の古株だった，さ氏がゲーム業界某社に企画マンとして就職いたしました。さ氏の活躍をスタッフ，常連一同心よりお祈りいたします。

●プレイランド柏崎店（新潟）
★NEWゲームどんどん入荷！対戦台たくさん設置！もちろん，オール50円プレイ！乱入待ってます。

●PC筑波学園店（茨城）
★4月から筑波に来る学生，社会人のみなさん，天久保1丁目コンビニ〝フレンズ〟上のPCつくばにぜひご来店ください。とくに大学生のみなさんには長ー い学園生活をお約束いたします。

●ゲームプラザコトブキ（埼玉）
★新しく担当になった者です。名前はまだありません。やめてしまったあの人の分までがんばりますので，これからもよろしく。
by　スコアラーになる予定の人

●PC一橋学園店（東京）
★この春一橋大に入学するみなさん，来店よ

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17 コパボウル1F ☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極TEGER II	8,783,590	サンダークロウ	ALL 連付 1P側
19XX (震電)	11,789,700	でんこー2	ALL 連付 Ⓢ×6、Ⓟ×4

ギャレッソ津田沼店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル ☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国T.A (ブーペラ)	13,960,790	ZFC-FCM	残39秒 連付
ゲーム天国T.A (ファイターEX)	13,695,620	ZFC-FCM	残35秒 連付
★ゲーム天国T.A (モモコ)	13,483,540	GEBOKU	残32秒 残付
★ゲーム天国T.A (Z-DYNEMK2)	12,920,340	DRF-BOO	残20秒 連付
沙羅曼蛇2	1,824,900	KSD-木野Ⓙ	ALL 8万おち
セガラリーチャンピオンシップ (初級)	2'42"33	ぎるはま㊥	1周目55"05
セガラリーチャンピオンシップ (中級)	2'27"48	ぎるはま㊥	1周1'06"97
セガラリーチャンピオンシップ (上級)	2'12"73	HAB㊥	
極上パロディウス (ミカエル)	4,811,700	TENPRA -PSM	ALL 連付
19XX (モスキート)	16,982,200	BRK -ZEATERⒸ	ALL P×5

ゲームプラザメッセ102四街道店　千葉
四街道市街道1-2-1 チェリープラザ1F ☎043-424-6070

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (ブーペラ)	12,658,440	YSR-KAN 次はモモコ120%	2-3
ゲーム天国T.A (ブーペラ)	10,568,120	Yuu	ALL
ゲーム天国T.A (Z-DYNEMK2)	10,423,660	TEP-㊙	
ゲーム天国T.A (モモコ)	6,407,400	NOG	
テトリスプラス (ノーマルモード)	354,605	YSR-KAN LV40がライバル	Lv39 ライン数忘れた!
ストリートファイターZERO (春麗)	1,265,800	YSR-KAN ゴメンネ!	ALL ダン有り
首領蜂 (タイプC)	11,736,860	TSR-AXE	2-2

ゲーム倶楽部 大船店　神奈川
鎌倉市大船1-23-7 ☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D シャドー オーバー ミストラ	1,107,308	岡花V	10-6 ファイター
沙羅曼蛇2	1,860,400	VMT-ABU	2周ALL
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,488,000	明大前ボーン? 横浜XVi	鏡 ALL
ゲーム天国	18,363,570	STG-つるぺた むね子	2-4
★ゲーム天国T.A (ファイターEX)	13,793,470	STG-MIC	ファイターEX
ゲーム天国T.A (ブーペラ)	13,848,760	ZFC-FCM	ブーペラ 残37秒
ゲーム天国T.A (Z-DYNEMK2)	12,813,060	AFC-FCM	Z-DYNE mkII 残18秒
ゲーム天国T.A (ぴぐ)	12,847,480	STG-MIC	ぴぐ
ゲーム天国T.A (モモコ)	13,395,800	STG-横柄パンツ	モモコ
ガンバード (バルナス)	2,210,900	KSC-善之字元帥	2周ALL

ゲームプラザ ニューヨーク 大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F ☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ (ミツルギ)	4'20"93	A.K	1cALL
ソウルエッジ (ソフィーティア)	3'13"20	A.K	1cALL
アルペンレーサー (上級)	1'59"893	土井〆きり へむへむ	T.T
沙羅曼蛇2	1,559,100	EPISTEMER	2周ALL
19XX (震電)	14,379,200	Ⓚ	ALL 1ミス
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,588,600	長谷 祥 (ぺんたろ〜)	根性モードALL 鏡使用
戦球 (対戦モード)	4,083,800	PIS-まねきじい	ALL いえちー使用
テトリスプラス (ノーマルモード)	928,600	EPISTEMER	LV99
テトリスプラス (パズルモード)	362,700	フラッシュおやじゃー	ALL ノーマル
バーチャコップ2	844,388	影山	ALL

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5 ☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,813,900	ウーキーMST	ALL 連
★ゲーム天国 (モモコ)	36,746,180	QQQ	ALL 連 ノーマルモード
★ストリートファイターZERO (リュウ)	3,942,800	KMC-IZA	ALL 連必

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説	1,284,000	KGB	ALL ギース
ビッグトーナメントゴルフ (日本)	-17	WDTTC 中村	ALL
ビッグトーナメントゴルフ (ドイツ)	-13	WDTTC 中村	ALL
バトルガレッガ	1,539,210	M.T	R-4 G-913
パズルボブル2X	105,601,620	BAB	ALL
マジカルドロップ5スノ	9,374	ハンター光太郎	ALL バトルモード
上海 万里の長城	466,990	マスタ吉宏	R-20 北京

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31 ☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (モスキート)	15,140,000	KSD-MOL-ZXS	ALL 連付
キャノンダンサー	6,200,280	AXL-HHG	ALL 残×2、P×5
究極TEGER II	10,363,250	MOL SAI-泉藤	ALL 1P側
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,619,400	SPD-水無月愛理	ALL MAX×16連
D&D2	956,532	MOL-"foハゼ -MONDO	10-5 ファイター

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8 ☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★餓狼伝説 (ジョー東)	2,418,500	剣匠イザナム	ALL P×11 D×23 連
19XX (ライトニング)	12,731,600	GSM-YBK -つる	ALL 残×2 ALLⓈ 連
レイブレーサー (初級)	1'47"287	習志野ファミリア君	完走
スーパーストIIX (キャミィ)	2,078,300	まだまだこれから!G.M.C.URA	ALL連P×22R×37,爪×3

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,505,800	KN2-ペットアッパー	ALL 連付
19XX (ライトニング)	15,443,800	OMK-KN2-レッドフィンガー	ALLS×P残×4100%×4連
19XX (震電)	16,342,000	OMK-KN2-SAN	100%×5S×P残×5ALL連
ゲーム天国T.A (ぴぐ)	12,013,920	KATZ-CHA	ALL 連付 残17秒
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,498,190	Y.F	ALL ノーミス アレンジ
キャノンダンサー	2,652,780	金髪の子ねこちゃん	最終面
★ストライカーズ1945 (ZERO)	2,113,100	DAB,S	2周クリア1周114,5万
★ガンダーラ (ERRY)	2,376,890	OMK-タンスでガーン	ALL残×1 1UP無し
アベンジャーズ (シャテラックス)	519,500	OMK-K2-ドカー	ALL
バース	7,457,200	今井和行	ALLフロント1P 連必付 残×4

プレイスポット すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1 ☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
インディー500	2'26"384	TERRORIZER ㊥	中級 6MT
インディー500	3'07"540	OYA-G	上級 6MT
ストリートファイターZERO (ケン)	2,934,900	ロンドン	ALL 90秒×12 連有
ストリートファイターZERO (サガット)	1,986,900	パリ同時押し	ALL 90秒×3 連有
ストリートファイターZERO (ゴウキ)	2,515,400	辺見えみりで072ITO 君元気?	ALL 90秒×6 連有
バイパーフェイズ1	11,341,226	JAG-ドラ博士 H.S	ALL 旧バージョン 連有
レオフォース	8,922,900	アトランタへGO!日本チャチャチャ険⑧	ALL 連有
★戦国エース (ジェーン)	1,919,400	ODN-渋谷校	ALL 連有
ロードランナー	2,419,550	渋谷系 L.R 広末涼子で072	ROUND74 4人設定
Mr.HELIの大冒険	$35,740	JAG-ドラ博士-H.S	ALL 残マネー部門連有

パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F ☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイブレーサー	1'36"311	GKK LIE㊝	最上級 T.T
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	2,827,110	くまがい氏	エキュトラスクリア
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	16面	くまがい氏	マニアモード1C うますぎ!
ソウルエッジ	6'56"50	てんちょー	ソフィーティア使用
テトリスプラス (パズルモード)	202,000	てんちょー	ALL エキスパート
テトリスプラス (ノーマルモード)	1,000,000+α	しゃちょー	
ファンキーヘッドボクサーズ	30.63	DAI	ALL JOSE使用 イージー
ガンスモーク	1,483,000	ムッシュ	ALL 残1

ゲームインナミキ明大前店　東京
世田谷区松原2-21-14 ☎03-5300-5747

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ	1'42"09	蟹弾	ALL バン使用
ソウルエッジ (ソフィーティア)	4'28"76	T.Y	ALL
鉄拳2 (平八)	1'57"53	TAE	ALL
鉄拳2 (ワン)	1'56"41	KEY	ALL
沙羅曼蛇2	910,500	ZTT	2-5 連
19XX (震電)	12,064,500	NST-ぴっき〜	ALL 連
パズルボブル2X	179,187,970	MGC	ALL(Xモード)
レイブレーサー (中級T.T.)	2'07"554	プリンスゆき	MT
★ぷよぷよ通	875,547	H.Tひげぷよマン	ALL8面(B717)

ICチェーン千歳船橋&経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2 ☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
闘神伝2	5'58"46	Y.T	ALL 船橋店 ソフィア使用
マーヴルスーパーヒーローズ	1,745,600		船橋店 ウルヴァリン使用
ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,809,100	OOI大井	ALL 船橋店
パズルボブル	1,256,230	M.K	R-9 経堂店

ICサービス砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18 サマリヤマンション1F ☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャ・ファイター2.1 (アキラ)	9段	XTC	狛江店
ストリートファイターZERO (ケン)	1,964,600	TKO	ALL 狛江店
鉄拳2Ver.B (カズヤ)	1'45"28	REM	狛江店
闘神伝2	9'00"00	CAP	エイジ使用狛江店
ストリートファイターZERO (ケン)	1,593,200	OMI	ALL 砧店
パズルボブル2	30,852,640	人面犬?	16面まで 砧店
X-MEN (ストーム)	1,223,400	TTT	ALL 砧店
X-MEN (ウルバリン)	1,342,400	TTT	ALL 砧店

ろしく。マニアックな品揃えと変な店員があなたを待ってます。もちろん一橋大でなくても近くに来た人はぜひ立ち寄ってくださいね。

●タイトーイン603スタジアム（東京）

★長年，当店スタッフとしてがんばってくれた川島君，本当にご苦労様でした。高知に帰っても元気でいてください。

店員，常連一同より

●PC巣鴨店（東京）

★新装開店し，スゴイことになっています。本当にスゴイです。各種取材やそれにともなうイベント，さらには，関東の有名プレイヤーたちのたび重なる来店で，うれしい悲鳴です。

by　あつし夫

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）

★『バーチャロン』入荷しました。対戦3本勝負で100円です。なお，レトロゲーム・コーナーはできるだけお客様のリクエストに応えられるようにしていますので，ご来店の際にはぜひ備え付けのノートにお書きください。

●PC静岡店＆アピア店（静岡）

★静岡近郊のハイスコアラーの方々，ぜひご来店ください。静岡店，アピア店共に心よりお待ちしております。

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

ジョイフルランド下井草&江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	1,993,825	てんちょ(よーじではないよ)	ALL ファイター使用
★19XX (モスキート)	18,323,700	YGA-IBA(豪)	ALL(連)
19XX (震電)	18,151,600	すたあちなぶら-ホームランさん♡(甲)(豪)	ALL(連)
19XX (ライトニング)	17,680,900	よーじ	ALL(連)
★ゲーム天国 (Z-DYNEMK2)	28,854,620	女兄覚江隆?	ノーマルゲーム 2周ALL(連)
ゲーム天国T.A (ファイターEX)	13,646,810	GGE-MKC	ALL(連)
沙羅曼蛇2	1,707,800	よーじ	2周ALL(連)
★ストリートファイターZERO (ケン)	3,733,800	IML-星白金-YUI	ALL(連)(必)

プレジャーキャッスル　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO (リュウ)	3,762,100	HIZ-ASM(玉)	ALL (連)(必)
ストリートファイターZERO (アドン)	1,981,800	鬼無里のおんじー	ALL (連)(必)
首領蜂 (タイプC)	4,748,060	ムケチン・シンザン	4面ボス
究極TEGER II	10,423,840	RVS-R.Y	ALL (連) 1P側

プレイランド 柏崎店　新潟
柏崎市駅前2-3-7 イトーヨーカドー5F　☎0257-24-5211

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極TEGER II	6,879,270	打倒、カバ親子	ALL 残0(連)有
沙羅曼蛇2	580,700	か○ヒロムキ男	2-2
ストリートファイターZERO	1,944,600	んくしびび	ALL
19XX (ライトニング)	10,162,500	FIG-MAT	ALL、残2、S×2
19XX (震電)	5,761,700	カバトット(打倒)	ALL、残0
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,667,600	ピクシーミサト	ピンクグロ、ALL
レイブレーサー (中級T.T)	2′34″583	KPL-STR-P³	完走
レイブレーサー (上級T.T)	3′19″499	KPL-STR-P³	完走
マーブルスーパーヒーローズ	1,026,100	SUPER、HARD	ALL、アイアンマン
ファイティングバイパーズ	7′13″07	イワトビペンギン	ALL ピッキー用

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,588,780	Y.F	ノーミス ALL アレンジ
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	437,040	S.T	1ミス ALLオリジナル
ゲーム天国T.A (ぴぐ)	12,413,860	KATZ-CHA	(連)付 ALL 残り20秒
ビクトリーラップ ハイスピードユース	2′26″30	ZKB-LEDrf	MT 完走 EXPRO使用
ソウルエッジ (ボルドー)	2′26″33	うわあつうしうお	連付 ALL
ダートダッシュ	4′24″90	たら	完走 MT SNOWスタート
マンクスT.T. レイクシーコースト	2′02″26	鈴木 高満	AT 完走
★マンクスT.T. T.Tコースト	2′31″22	えるいいでー	MT 完走
★アルペンレーサー 上級TT	1′57″199	DNA-HIV	完走

プレイタウンYOU&YOU町田店　東京
町田市原町田6-10-10　☎0427-29-8234

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★闘神伝2	2′15″06	アップル ガイキチ	ALL ホーファイ使用
19XX (モスキート)	18,094,200	PTY-FUS	ALL (連)
★ナムコクラシック (ゼビウスアレンジ)	5,815,390	KUMAMOTO	ALL (連) E×3クリア
沙羅曼蛇2	1,808,500	KSI-WARRIOR	2-6 (連)
19XX (ライトニング)	13,828,300	バック リバーサルキック	ALL (連)
19XX (震電)	13,683,200	ダブリエックス	ALL (連)

ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアハンター (モリガン)	6,139,400	DYB-リオ	ALL (連) 証拠写真あり
19XX (震電)	15,034,700	えむてい♡	ALL (連) 残4
ゲーム天国T.A (ブーペラ)	12,802,190	K.I.D-&.&	ALL (連) 残27秒
ゲーム天国 (ぴぐ)	10,363,950	不抜け	ALL (連)
ゲーム天国T.A (Z-DYNE)	10,067,310	DYB-リオ	ALL (連)
バトルガレッガ	3,167,110	DYB-リオ	5面 (連) 4番機
マーヴルスーパーヒーローズ	2,080,200	T.. JACK	ALL シュマゴラス使用

プレイシティキャロット花小金井　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ダートダッシュ	4′17″75	CRAMP	ALL SNOWスタート
ソウルエッジ	7′33″87	♡♡♡	ALL ソン・ミナ

タイトーイン603スタジアム　東京
東京都多摩市落合111　☎0423-39-6360

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極TEGER II	10,498,980	CR-ANT	ALL (連)有 1P側
逆鱗弾 (タイプC)	2,134,230	CR-ANT	ALL 2P側
ファイティングバイパーズ	2′34″29	FOA-VET	ALL バン
ゲーム天国T.A (ファイターEX)	11,837,560	CR-ちんじゃらV	ALL (連)有
鉄拳2Ver.B (ポール)	1′25″58	OMG-YUM	ALL (連)(必)有
鉄拳2Ver.B (ジャック2)	1′31″48	Fクイーンで大負け ANK-TAN	ALL (必)有
鉄拳2Ver.B (平八)	1′38″08	FOA-VET	ALL (連)(必)有
鉄拳2Ver.B (ロウ)	1′42″30	OMG-YUM	ALL (連)(必)有

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンバード (バルナス)	2,221,300	KSC-善之字元帥	ALL (連)付き 1周114万
ガンバード (マリオン)	2,078,300	TAD	ALL (連)付 1周112万
ガンバード (アッシュ)	1、431,600	KSC-KLM	2-6 (連)付き
ガンバード (ヤンニャン)	1,070,200	TAK	2-4 (連)付き
ゲーム天国 (ファイターEX)	32,537,230	TAD	ALL (連)付き
ゲーム天国T.A (モモコ)	13,391,200	FUJ	ALL (連)付き モモコ使用
ソウルエッジ (ソフィーティア)	4′58″10	Faddy-REI	ALL
鉄拳2 (ポール)	1′27″05	Faddy-REI	ALL
ストライカーズ1945 (メッサー)	1,733,900	YYY(連)	ALL 残×1 (連)付き
ストライカーズ1945 (ライトニング)	1,266,400	Ⓑ-T.F	2-5 (連)付き

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
東京都小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシス (T.Aステージ1)	2′47″52	ラブリーサラ	ALL DX筐体
タイムクライシス (T.Aステージ2)	3′59″07	ブー太郎	ALL
タイムクライシス (T.Aステージ3)	5′32″80	ぶー太郎	ALL
ダートダッシュ	4′29″95	LOUD	ALL SD筐体激ムズMT使用
ソウルエッジ (ソフィーティア)	4′51″00	スカトライダー	ALL
ソウルエッジ (ヴォルド)	8′03″00	しゅんた	ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,023,200	アテミ	ALL ギース様使用
マーベルスーパーヒーローズ	1,423,900	NAV	ALL ブラックハート
ファイティングバイパーズ	2′32″39	しずか	ALL ジェーン

プレイシティキャロット長岡店　新潟
長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ (御剣 平四郎)	3′58″13	CCC	ノーマル ALL
ソウルエッジ (リ ロン)	5′50″33	CCC	ノーマル ALL ノーミス
ソウルエッジ (ヴォルド)	6′28″30	CCC	ノーマル ALL
ガンバレット (初級)	178,594	VEM	ノーマル ♡×4
リアルバウト餓狼伝説 (テリー ボガード)	1,394,200	K.N	LEVEL-4 ALL
天地を喰らう (劉備)	4,787,200	M	ALL
ファイナルファイト (コーディ)	3,759,010	M	ノーマルエブリ有

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2	ALLクリア	右丸ナオヒロです	ALL ハゲ 2635587
ファイティングバイパーズ	1′51″16	ずん	ALL バン
19XX (震電)	18,493,800	T.Clue-ISD (根気なし夫)	ALL あと45万
INDY500	2′28″091	場ちがいM.T	ALL 中級
テトリスプラス	3,000,000	つかれ夫	ふつうのテトリス
リアルバウト餓狼伝説 (フランコ)	1,854,700	GPN	ALL ストレート

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16 おんべビルB12F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (震電)	15,229,200	M.K	ALL (連) ノーミス
19XX (ライトニング)	13,097,900	M.K	ALL (連) 残×2
19XX (モスキート)	13,236,400	M.K	ALL (連) 残×2
ゲーム天国 (ブーペラ)	5,671,020	5面 (連) ノーマルモード	
サラマンダ2	1,301,000	M.K	2-5 (連)

プレイランド 長岡駅前店　新潟
長岡市城内町2-3-12 イトーヨーカドー6F　☎0258-33-3960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
進め対戦パズルだま	135,730	S.DRC	ALL 一般 まこりん
沙羅曼蛇2	853,300	NPL-RAY	2周目5面
バトルガレッガ	2,400,300	(中)NPL-との	4面ボス ワイルドスネイル
ゲーム天国T.A (ブーペラ)	11,469,660	NPL-まだまだ-SIM	ALL 8秒残し
パズルボブル2X	3,229,070	NPL-RIN	ALL A←A裏コマンド
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,582,000	S.DRC	ALL 根性 古式ゆかり
パルスター	1,153,520	NPL-RYO	ALL
セクシーパロディウス	574,900	NPL-りーぎII世だBee!!	6面 こいつ
ストライカーズ1945	245,200	たけさま	
ストリートファイターZERO	356,100	たけさま	

アイリン夢空間　岐阜
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎05832-7-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	2,010,400	近江からの使者	全2周ALL (連)
ソウルエッジ (ヴォルド)	2′16″16	G・CRUSH-EFA	ALL (連)(必)
19XX (ライトニング)	18,359,500	CYCLONE-R.T	ALL (連)
ゲーム天国T.A (ファイターEX)	13,696,140	GGE-MKC	ALL (連)
ゲーム天国T.A (ブーペラ)	13,907,600	CYCLONE-R.T	ALL (連)
鉄拳2Ver.B (レイ)	1′24″21	ARG-MRK	ALL (連)
バーチャ・ファイター2 (ウラ)	55″52	NAL	ALL
D&D2	2,703,593	GGE-PAN	ALL エルフ使用 1コイン
バーチャボーリング	213	TIM-(あ)	ALL
バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	5,295,710	GGE-WXW	6面 (連)

●PC納屋橋店（愛知）

★第３回「サイバーコマンド」大会も盛況でした。『サイバーコマンドDX』の対戦台があるのは，もはや当店のみ？全国のサイバーコマンダーよ，納屋橋に集まれ！場所は，地下鉄「伏見駅」７番出口から広小路通りを名古屋駅方面に向かって600m。名宝会館の地下１Fです。

●ゲームプラザイエローハット（愛知）

★新しい学生さんたちがやってくる時期です。というわけで，名古屋駅西口に来たらここイエローハットに来てみてください。

P.S.ナムコの新製品だけは早いよ。

●サンテック新端橋店（愛知）

★『バーチャロン』入りました。よろしくです。新作がほしいよォ…（涙）。

●YPエンゼル（岐阜）

★新入荷…『ソウルエッジ』『D&D』『ぷよぷよ』。仕様変更…『鉄拳２（シングル台）』。まる秘入荷予定…『ゲーム天国』『源平討魔伝』『X-DAY2』。多治見駅を利用する新入生の人たち，ゲーム，アニメなどいろいろなタイプの人に完全対応の当店へ，ぜひご来店ください。

担より。

ゲームブルース　岐阜
岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F ☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	913,600	AZ!破	2P使用 2-5まで
沙羅曼蛇2	902,600	AZ!破	2P使用 2-5まで
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,338,200	N.D	根性
闘神伝2	5'38"16	三島平入とH.Y	ALL、カイン
闘神伝2	7'15"70	ZBL	ALL、カオス
ストライカーズ1945 (ゼロ)	1,103,800	STRIKER-AZ!破	2-3
ゲーム天国T.A (プーペラ)	9,666,850	T.P-AZ!破よ	ぷーぺら
ゲーム天国 (ファイターEX)	15,322,560	ファイナルボスター	ALL
ステークスウィナー	137040万円、13勝	さらぶれ	ドライブシュート
ステークスウィナー	136950万円、13勝	ああああ	キングクレムゾン

Y.Pエンゼル　岐阜
多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (ラトニング)	6,612,400	なまこの主人♡	7面 LV26
リアルバウト餓狼伝説	1,596,300	帝国人N	マリー使用 ALL
W.H.P	12,392,300	小人岩頭	エリック使用 ALL
豪血寺外伝	1,755,000	REX	クララ&スーパークララ ALL
エメラルディア	205,871	REX	アドベンチャー 5-2
スーパー上海・ゼウス戦記	58,700	MRA(まや)	

プレイシティキャロット静岡店&アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8 プラザアピア1F ☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイティングバイパーズ	3'47"46	Toy	ALL ハニー使用
ゲーム天国T.A (プーペラ)	11,002,650	まりん	ALL 連
エリア51	400,700	SBC	

シーキャット&ダウンタウン　愛知
豊橋市中浜町219-30 ☎0532-37-2478

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ (シルバーソード)	4,620,890	EBE-UME	5面 連
バトルガレッガ (グラスホッパー)	4,463,800	EBE-FOLKA	5面 連
バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	4,417,190	ハゲのおっちゃん	5面 連
上海 万里の長城 (グレートウォール)	566,990	AAZ	ALL ノーマルでない
ファイティングバイパーズ (バン)	84,848	ONO	ランキングモード 3本制
ファイティングバイパーズ (ハニー)	36,217	店(夜対戦熱い)	ランキングモード 3本制
沙羅曼蛇2	1,629,100	HIK	2周目ラスボス 連
サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	2,104,200	EBE-UME	ALL リムルル
D&D2	ALL	熱い、長い	ファイター
セクシーパロディウス	3面	やります	

ゲームプラザ イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
タイムクライシスDX (ストーリーモード)	12'02"88	H.I	ALL
タイムクライシスDX (T.Aモード)	2'53"45	豊橋えるえる団 特A-MAO	ステージ1ALL
ダートダッシュ (T.A.モード)	4'35"15	ヤッホー=睦 A-MAO&たかの	完走 激ムズノーマル SNOW
ソウルエッジ (ソフィーティア)	4'15"10	光狼CAN	ALL
戦球 (ノーマルモード)	4,119,340	やっぱ戦球はいいっすね。SHW	ALL 花宮咲2Pカラー
ゲーム天国T.A (ジェイナス)	13,066,060	NPA-LAC-HERO	ALL 残24秒連付 う～ん
ゲーム天国T.A (セリア)	13,528,040	YUR-SELI(あ)	ALL 残32秒連付きくそあま

●アミューズメントZiZZ大竹駅前店（広島）
★『バトルガレッガ』（面セレクト付き），『D&D2』（4人プレイ可能），『進め！対戦ぱずるだま』入荷！オール50円です。
by　YUN店長

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6 ☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ (ソフィーティア)	3'12"94	光狼CAN	ALL
ダートダッシュ (F・トルネード)	4'33"26	PLABO豊橋から遠征 A-MAO	ALL SNOWスタート
ダートダッシュ (モンスターフット)	4'38"73	高めようモラル守ろうルールA-MAO	ALL SNOWスタート
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,628,000	根性でがんばりました きらあっ	ALL 根性モード
ゲーム天国 (プーペラ)	14,825,340	SG-AGBS-ELF	2-3 稼ぎがゲロ甘でしゅ
ゲーム天国T.A (プーペラ)	12,306,160	SOLID-S.S	ALL 同じくゲロ甘でしゅ
鉄拳2Ver.B (ロウ)	1'43"11	H.T.D -ヒトデ-	ALL
鉄拳2Ver.B (クマ)	1'38"26	きらあっ	ALL
戦球 (腕前判定モード)	3,281,690	GPP-NPA-ぱのお	51レベル 1059ボール
パイプドリーム (Aコース)	2,537,810	F.H-谷村教-AMC	ALL 3機設定 EASY

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14 ☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国T.A (プーペラ)	13,366,210	YUR-SERI(あ)	ALL 連
ゲーム天国T.A (ファイターEX)	13,760,820	NPA-LAC-NERO	ALL 連
ゲーム天国 (プーペラ)	30,750,450	かっぱ君	ALL(2周)連
19XX (震電)	15,324,800	NPA-LAC-HERO	ALL連
19XX (ライトニング)	17,249,100	ZOL	ALL連
19XX (モスキート)	16,011,800		ALL連
★パズルボブル2X (一人でパズル)	493,907,260	ねこん	ALL 表Yゾーン
沙羅曼蛇2	1,524,300	ひろひろき様	ALL 連
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,854,700	A.F(ぱずるだま兄貴)	ALL 優美使用 MAX17連鎖
バトルガレッガ	3,891,300	かっぱくん	6面中ボス

サンテック新端橋店　愛知
名古屋市瑞穂区州山町2-30-2 ロイヤル山田ビル ☎052-851-0621

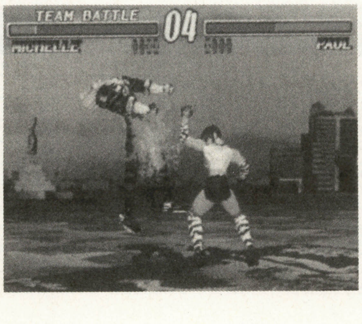
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ゲーム天国 (モモコ)	13,49,850	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	2-1ボス 連
パズルボブル2X	212,035,110	MUR-TAR	ALL 乗 Xモード
19XX (ライトニング)	11,242,500	みい	2P側 ALL連
マッハブレイカーズ (M.ドラッグ)	215m11	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	4P側 ロン 1ドット×4
★マッハブレイカーズ (F.ゲート)	77,700	HQM-変な奴教徒"TMR"たこまる	4P側 ルイファン
オペレーション・ラグナロク	3,850,250	NYT-MID!	
チャリオット	3,867,300	クエスト・フォー・フェイム	ALL 連
達人王	1,035,850	CHT-MUR-TAR	ノーマル 5機設5面ボス
リアルバウト餓狼伝説 (ノーマル)	1,499,000	リーガル	舞 1cALL
リアルバウト餓狼伝説 (ノーマル)	1,493,100	あるふぉんす	崇雷 1cALL

ゲームスタジアムJ.J.　愛知
豊田市小坂本町4-6-11 ☎0565-35-3398

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳2Ver.B (ジャック-2)	1'30"35	Y.K	1コインALL
戦球 (腕前判定モード)	2,302,980	VVV	LEVEL75
ダートダッシュ (CITY)	0'39"76	Z..	MT 激ムズ
沙羅曼蛇2	629,100	YOG	2-2

ゲームセンター・ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テトリスプラス (パズル)	155,000	MUG=無限	ALL イージーコース
闘神伝2	7'36"33	MUG=無限	ALL デューク使用
19XX (ライトニング)	12,604,600	NMR-ミッチー	ALL 連
19XX (震電)	6,746,000	DAN	ALL
将棋の達人 (挟み将棋)	ALL	SKN-NNN	Lv=1～4
リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,415,000	天風	ALL
バトルガレッガ	4,282,960	RS	5面
究極タイガーII	7,982,510	YAS	ALL
D&D2 (ファイター)	1,141,673	SKM-地上絵香	10-6
D&D2 (エルフ)	1,069,750	GEK	10-5



GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通立売下る小山町888ドレスII1F ☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★沙羅曼蛇2	2,054,400	京城	2周クリア連 2P側
バトルガレッガ (ゴールデンバット)	5,483,220	GGE-WXW	7面 連
19XX (モスキート)	14,510,600	Tiny-DIL乗	ALL連
ストリートファイターZERO (リュウ)	2,206,900	ボケ氏	ALL連
ヴァンパイアハンター (モリガン)	5,776,000	Tiny-DIL乗	ALL連
★餓狼伝説2 (キム・カッファン)	41,285,400	WZH	ALL連同
★餓狼伝説2 (ビッグ・ベア)	41,241,500	WZH	ALL連同
★ジェミニウイング	2,202,030	GEKIぷぬ	ALL

GAME's WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	5,493,200	GGE-WXW	7面 連付
19XX (震電)	18,350,200	GGE-WXW	ALL 連付
19XX (モスキート)	17,451,100	近江からの使者	ALL 連付

アミューズメントスペース フジ　大阪
大阪市北区天神橋4-10-8 ☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★進め対戦パズルだま (あたぼう)	169,490	Legion-ホエホエ君	ALL ゲーマーモード
★バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	6,603,605	PPR-NGM	ラスボス セレクトなし
D&D2 (ファイター)	2,852,605	全然ダメ	ALL 必ロケVer
沙羅曼蛇2	1,625,900	S.N	2周ALL 連残×0 2P側
戦球 (腕前判定モード)	4,812,740	Legion-ホエホエ君	Lv.99 2343個
19XX (震電)	17,931,000	GGE-D.N	ALL 連
★ソニックウイングス3 (真尾まお)	5,221,200	導師	2周ALL 連
ソニックウイングス3 (ブレイザーズ)	3,452,000	PPR-NGM	2周ALL 連
★ロックマン・ザ・パワーバトル (Lv3～6)	5,594,800	咆哮野郎-まJU	ALL ロックマン使用

PLAY CITY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
進め!対戦ぱずるだま	160,770	MAT	ALL
★ソウルエッジ	2'00"74	でん先生	ALL ヴォルド使用
究極タイガーII	10,181,560	のりQ	ALL 連
★ファイティングバイパーズ	50"95	RI2	ALL バン使用
★ヴァンパイア	1,995,700	RBN 一星白金一ぼーず	ALL 連

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★19XX (震電)	18,971,400	GGE-K.N	クリア 連 残×5
★19XX (ライトニング)	18,816,300	CYCLONE-HURRICANE	クリア 連 残5.6面94%
19XX (2P協力)	24,190,500	はぐれメタルとメタルスライム	クリア 連スミスモスキート×2
ゲーム天国T.A (プーペラ)	13,958,360	PPR-IZK	クリア 連
ゲーム天国T.A (Z-DYNE)	12,768,970	トーキードーキー Kodak	クリア 連
ナムコクラシック (スーパーゼビウス)	322,080	BOSTON君元気?	AREA15 連また来てね
ナムコクラシック (マッピーアレンジ)	3,489,590	Y.F	ALL ノーミス来店ありがとう
★レイブレーサー (中級T.T)	1'50"700	PPR-IZK なくなったウェ～ン	完走 MT まだまだ

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,426,200	日本の恥	如月使用 根性 ALL
19XX (ライトニング)	11,936,500	こんなモンです	ALL 連
マックスT.T (T.トライアル)	2'38"88	T.Tコース HIT	オートマ 完走 上級ALL
ファイティングバイパーズ	2'07"57	21歳最後の日	ALL (ハニー)
ナムコクラシック (マッピー)	3,150,280	MPYよしみ君	ALLWHBオリジナル×16
19XX (モスキート)	12,042,100	さみあ	ALL 残2 連
沙羅曼蛇2	1,674,700	S.N.	連2周ALL1周目87万2P側
パズルボブル2 (パズルモード)	261,558,620	FEVた	ALL 表〔X〕Wゾーン
究極タイガーRII (2Pスタート)	8,467,820	イライラ度200%	ALL 連なし
19XX (震電)	10,147,800	少しガンバッた。	ALL 連

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-36-5900

タイトル	スコア	スコアラー	備考
MANXT.T (スタンダード)	3'01"84	MSB-まえしま	ラクシートレースモード AT
SKULL FANG (チェイスモード)	20,273,300	MIZ神-ZII(か)	ALL ヴァルキリー使用(連)
19XX (ライトニング)	18,696,800	CYCLONE-HURRICANE	ALL 残×5
ビッグトーナメントゴルフ	-20	ばや兄(よ)	ALL JAPAN
バーチャロン (テムジン)	5'51"90	広末 涼子♡	ALL 1本側
セガラリー (チャンピオン)	3'17"05	T.Y-お ま け	ALL MT
鉄拳2Ver.B (平八)	1'46"48	S.K	ALL
リアルバウト餓狼伝説	1,827,000	ペコ①	ALL ダック
でろーんでろでろ	7,815,100	MHK	ALL
バーチャルボウリング	14面	T.M(大)	216ピン

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	5,464,670	大麻 with T	R5ボス
沙羅曼蛇2	1,426,000	ニセKNT←	ALL 2P (連)
進め対戦パズルだま	168,600	手抜きスコアラー Y.K(R)(ぶ)	ALL ノーマルあたぼう使用
でろーんでろでろ	7,705,100	SGP-DIN-YKR(ぶ)	ALL ふつう ラスボス最悪
ナムコクラシックコレクション (ギャラガ)	564,670	GEKi(ぶ)(ぬ)	ALL (連) 1万×8オリジナル
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	1,117,950	ジェミニ入道(ぬ) 10面目標20万点	ALL (連) 10万×5オリジナル
エレベーターアクションリターンズ	999,990＋α	SGP-KRZ	ALL
スクランブル	166,920	SGP-SV-TNK 酒友達募集中!	8-4
戦場の狼	2,758,700	SGP-SV-TNK LSD＋(魔)付	120面 正攻法永パ難しいver
★1943	3,573,760	SGP-SV-TNK	ALL(連)モビ×2大飛龍×22

アメニティパラダイス　兵庫
姫路市駅前町288　☎0792-84-8387

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	1,961,600	SUR-DXP-天馬(犯)	全2周ALL(連)付1周103万1P側
沙羅曼蛇2	1,833,900	SUR-天界(犯)	全2周ALL(連)付1周97万2P側
D&D2	2,420,909	HKG-CIBA	ALL プリースト使用
19XX (ライトニング)	15,176,100	HBS-HKG-KEK	ALL (連)付 残4
19XX (震電)	15,818,900	SUR-DXP-HKG:T.N(犯)	ALL (連)付 残4
ナムコクラシックコレクション (マッピー)	3,485,550	SUR-大教組(犯)	ALL ノーミス N.H.B×17アレンジ
ナムコクラシックコレクション (マッピーオリピナル)	362,790	SUR-大教組(犯)	ALL ノーミス オールペアリング
究極TEGER II	8,487,290	岡本ジャッキー	ALL (連)付 残1 1P側
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,536,200	HBS-HKG-KEN	ALL 清川使用ゲーマーモード

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャロン (ライデン)	4'14"66	SVR-NGF(緑)	ALL
バーチャロン (フェイ・イェン)	8'20"16	Mr.クラウドキル	ALL
バーチャロン (バイパーII)	10'41"59	Mr.メルトダウン	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,504,900	FZR備前守	根性レベル 1コインALL

ゲームスポットパスカル　岡山
岡山県岡山市表町3-7-5　☎086-234-2332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D シャドーオーバーミスタテ	2,624,065	クリアしただけ SAN(ら)	1クレALL ファイター
沙羅曼蛇2 (スーパーコブラ)	1,634,000	G.V⑦	2周ALL (連)
19XX (震電)	16,329,400	穴うめ夫	ALL (連)
逆鱗弾 (TYPE-A)	2,007,840	穴うめ夫	ALL
マジカルドロップ+1	99,998	羽生名人(ニセ)	ALL
バーチャ・ファイター2 (カゲ)	1'54"56	ぽっくり大魔王	ALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147 イーストライン別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (ライトニング)	8,468,000	だれ様? MIT	ALL 残×1 連なし P×4
マーヴルスーパーヒーローズ (アニタ)	3,384,400	にがおえおくった? KAG三銃	ALL
マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	2,052,300	冬の女 KAG三銃	ALL
バーチャ・ファイター2.1 (ジャッキー)	1'28"75	PYOとおよよ	ALL 2ポイント
D&D2	801,193	ロードオガミ KAG三銃	闘技場1LV18ファイター
沙羅曼蛇2	877,000	こんなの絶対認めねーからな怒 AIM	2周目最終面 連なし
航空騎兵物語	1,206,200	大空のサムライ ひろぽん	2周ALL 連なし
ストリートファイターZERO (アップライト)	681,400	肉玉筐体 ひろぽん	ALL
鮫!鮫!鮫! (2Pver)	75,735,620	オジャパメンX55に入れてくれ ひろ	9周目の最終面連付
サイバリオン (実戦編)	21,730,470	某ピーの人	ALL

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★D&D2 (ファイター)	2,860,330	じゃーず=かぶこま	ALL
沙羅曼蛇2	1,666,200	ELH-へきへきらるらるへきらるら〜	ALL (連)付
リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	2,531,900	NEZ-GYO	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (キム)	2,185,600	NEZ-GYO	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	2,026,000	NEZ-GYO	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (秦崇雷)	1,927,300	F.H	ALL
闘神伝2	3'53"53	ELH-取石まか君	ALL トレーシー使用
ビッグトーナメントゴルフ	-15	ELH-ときめきまかくん	ALL

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (モスキート)	13,999,700	苦鳴	ALL (連)
リアルバウト餓狼伝説 (キム)	1,499,300	JFK	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (アンディ)	1,451,300	SIN	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (山崎)	1,250,900	DOI	ALL
闘神伝2 (カオス)	5'14"96	KIM	ALL
闘神伝2 (デューク)	5'20"20	ブラック	ALL
闘神伝2 (トレーシー)	5'45"96	いちょう	ALL
マーベルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	2,536,900	KS	ALL
マーベルスーパーヒーローズ (シュマコラス)	1,779,000	NO	ALL
マーベルスーパーヒーローズ (キャプアメリ)	1,693,200	GOM	ALL

アミューズメントZiZZ大竹駅前店　広島
大竹市新町1-2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇2	945,300	J.Y	2周目の6面 (連)
マジカルドロップ (プリテス)	99,998	S	2面でカンスト
マジカルドロップ (フール)	99,998	SIN	2面でカンスト
マジカルドロップ (スター)	99,998	S	3面でカンスト
マジカルドロップ (チャリオット)	99,998	S	1面でカンスト
マジカルドロップ (マジシャン)	99,998	S	1面でカンスト
ダライアス外伝 (Vユース)	10,236,700	P-K.C	ABDGLQV 残4 ボ4 チ3
ソロモンの鍵	4,743,824	DNA	ALL 残8H2F33

アミューズメントスクウェアカサブランカ　香川
高松市亀井町10-15　☎0878-33-3375

タイトル	スコア	スコアラー	備考
19XX (モスキート)	17,866,200	GDS-1号	ALL(連) つながんね〜!
19XX (ライトニング)	17,017,700	ALGOブル〜	ALL(連)
19XX (震電)	17,204,300	ALGO-ブラック	ALL(連)
沙羅曼蛇2	11,370,800	GDS-5号	ALL(連)
D&D2 (ファイター)	2,651,659	GDS-2号	ALL
キャノンダンサー	6,084,480	EVA-05	ALL
沙羅曼蛇	230万ぐらい	リハビリ中	3-6

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-29　☎0899-24-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	6,293,070	わいわい	6面
バトルガレッガ (シルバーソード)	5,129,220	わいわい	6面
バトルガレッガ	4,206,270	まーくん	6面
バトルガレッガ (フライングバロン)	3,231,570	L×SVII	6面
究極TEGER II	8,084,490	L×SVII	ALL (連) 2P側
19XX (モスキート)	16,421,200	K.M	ALL
19XX (ライトニング)	16,244,600	わいわい	ALL
19XX (震電)	16,092,500	鉄拳珍味	ALL
ソウルエッジ (ソフィーティア)	3'42"80	あんてん	ALL1c
★ビックトーナメントゴルフ (JAPAN)	-21	IDA	ALL1c

アミューズメントスペース ビッグウェーブ　高知
高知市帯町1-8-25 寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ゲーム天国T.A (ぴぐ)	12,909,320	LAOS-長田仙人	(連)付 残り26秒
★鉄拳2Ver.B (ミシェール)	1'26"10	スト(研)GUY	ALL (連)付 予54秒
バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	5,931,990	LAOS-長田仙人	6面

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャノンダンサー	6,307,580	G.M.C.TON-(K)-ぱんだ	ALL (連)
★逆鱗弾 (タイプ-C)	2,354,780	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL
スカルファング (SIF)	25,052,300	作ったやつ殺す君	ALL (連) チェイスモード
★アベンジャーズ (VSモード)	730,500	外道T.H(ちんかす)	ALL (連) B-ナイト使用
アベンジャーズ (ストーリーモード)	271,300	外道T.H(ちんかす)	ALL (連) B-ナイト使用
バーチャロン (テムジン)	4'09"66	G.M.C.R-I	ALL (連)
19XX (ライトニング)	17,982,700	CYCLONE-HURRICANE	ALL (連)

高宮ラッキーゲームセンター　福岡
福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	1,499,200	ダニエル(谷)	1cALL ノーマルモード
リアルバウト餓狼伝説 (舞)	1,862,300	ごくなが	1cALL ノーマルモード
リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	1,553,300	ごくなが	1cALL ノーマルモード
サラマンダ2	834,100	カリビアーニ(も)	1c2-5
究極タイガーR II (1P側)	8,960,300	ダニエル(谷)	1cALL
19XX (P-38)	15,182,000	ちょびん♡	1cALL (連)付
19XX (震電)	16,283,100	ちょびん♡	1cALL (連)付
バトルガレッガ (一番右の)	821,800	ごくなが	初プレイスコア♡

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市宮田町581-6　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
D&D2 (ファイター)	2,836,015	1コインALL 信じてね♡-OOT	ノーミスALL レッドドラゴン付
★究極TEGER II	10,944,160	ニーナ	ノーミスALL 1ボンバー (連)付
銃弾嵐	2,278,190	ROBOCOP	ALL (連)付
沙羅曼蛇2	1,791,000	わいえむ	2周ALL (連)付
ナムコクラシックコレクション (ゼビウス)	1,248,170	湾岸友の会関西支部(ぬ)じろ	オリジナル (連)付 10万×7

青木玩具　長崎
長崎県島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソニックウイングス3 (ラビオレプス)	2,084,300	ACA-C-BOLTVIC	2-4
リアルバウト餓狼伝説 (ジョー東)	1,742,900	WDC	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	1,193,000	WDC	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (山崎竜二)	1,260,600	WDC	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (秦崇雷)	2,416,400	WDC	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ブルーマリー)	1,921,000	AAA	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	317,420	WDC	ALL
ソニックウイングス3 (ブラックウィドゥ)	2,056,900	京介	2-5
ソニックウイングス3	2,322,700	復活	2-7

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎市神宮2-1-30 プロザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソウルエッジ (ソフィーティア)	4'15"40	館林見晴	ALL
ソウルエッジ (タキ)	5'49"63	ペ○ボーマン レオ	ALL
ソウルエッジ (ソン・ミナ)	5'56"57	ペ○ボーマン レオ	ALL
リアルバウト餓狼伝説 (ホンフウ)	1,052,100	ペ○ボーマン レオ	ALL
闘神伝2	5'31"20	朝日奈夕子	ALL エリス使用
ステークスウィナー (ユーロビート)	137040万円	なんとかLは ガブリエル	ALL 13勝
ゼビウス (old)	998,140	ひまつぶし	END

ゲーム センター

Bickyes

Wildcat

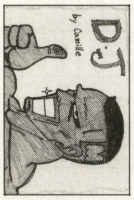
中古基板屋

中古基板屋Wild cat

今春オープン予定のBickyesの姉妹店「Wild Cat」では、オープンにあたって只今中古基板の高額買い取りをいたしております。どんな基板でも高額で買い取りましすので、連絡お待ちしております。

4月よりオープン予定!!

買い取りの連絡は…03-3294-5444



東京都
Camille

宮城県
こうや槐

香川県
マドンXメン

東京都
渉

兵庫県
ERIZA

神奈川県
上野左丸

Bickyesゲーム大会開催

Bickyesでは、土・日にゲーム大会を行っております。

(土) ヴァンパイアハンター大会

(日) ストリートファイターZERO２大会

どちらも３時30分まで受け付け。２人１組でチームを組みます。なお参加費は無料、お一人様でも受け付けます。

みなさまの参加・お待ちしております…

Bickyesノートの御案内

ただいまBickyesでは、オリジナルノートを設置しておりますので、皆さんぜひノートを見にきて下さい。

レトロゲーム設置中

土曜日と日曜日は、レトロゲーム基板の入れ替えを実施中。
レトロゲーム好きのみなさん、遊びに来てください。

イラスト対抗戦

参加作品大募集!

君の手でひいきのゲーセンを勝利に導こう!
MAXIMUMのシステムは、各ゲーセンにつき
A 技巧部門
B 奇抜・発想部門
C ユニーク部門
の３枚１組で応募。 １回の試合でBickyes＋３店の計４チームでバトルロイヤルが行われます。勝者には、次回再び参加できる権利と、誌上にてお店の宣伝(ＰＲ、勝者インタビュー)スペースが与えられます。

☆全国各地のゲーセン店長様、挑戦を待ってます!下記の住所まで(MAXIMUM係へ)

Bickyesの店内を飾る、イラスト大募集!!

Bickyesでは常時みなさまのイラストを募集中。どんどん送ってね♡

- **店内を飾るハガキイラスト**
- **ノートを彩るルーズリーフイラスト**

(市販のＢ５判ホワイトルーズリーフを使ってね)。

「Bickyes」土曜・日曜ゲーム大会

(土) ヴァンパイアハンター大会

(日) ストリートファイター ZERO２大会

コーナー宛先

宛先は…
東京都中央区銀座8－15－8
ダイヤハイツ301 前田裕司様方
各コーナー係まで

ビッキーズ
Bickyes

OPEN 10:00～0:00 年中無休
☎03-3294-5444
〒101 東京都千代田区神田美土代町9 千代田21ビルB1

・ビデオゲーム・
CLASSIC GUIDE
クラシック　ガイド

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

NMK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
オペレーションラグナロク	12,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ

SNK

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
リアルバウト餓狼伝説	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ジャンピングクロス	35,000円	'84年	レーシング	有	有		通販&ProShop システムIII
MVS-1 FZ	25,000円						テクナート
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	25,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
MV-1	20,000円			有	有		トライ
MV-1	18,000円				有	ネオジオ業務用本体	キョーワインターナショナル
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	18,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
ゴールドメダリスト	3,000円	'88年	アクション	有	有		ファントム

UPL

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
シュトラール	10,000円	'91年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
アクロバットミッション	3,000円	'91年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
海底大戦争	28,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ
ロードランナーII	25,000円	'85年	アクション	有	有		テクナート
ロードランナー魔神の復活	15,000円	'85年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
スペランカー	12,000円	'95年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ムーンパトロール	10,000円	'82年	シューティング	有	有	コピー	ファントム
ぐっすんおよよ	7,000円	'92年	パズル	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
四川省II	7,000円	'93年	パズル	有	有	新品箱入	キョーワインターナショナル
ぐっすんおよよ	5,000円	'93年	パズル	有	有		ファントム

アトラス

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
豪血寺外伝	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
豪血寺外伝	32,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ

カプコン

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
D&D シャドー オーバー ミスタラ	129,000円	'96年	格闘アクション	有	有		トライ
19XX	119,000円	'96年	シューティング	有	有	サブボードのみ	テクナート
D&D シャドー オーバー ミスタラ	119,000円	'96年	格闘アクション	有	有	サブボードのみ	テクナート
ニモ	98,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
19XX	90,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	78,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	ソフトショップ★マリオ
マーヴル・スーパーヒーローズ	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
マーヴル・スーパーヒーローズ	70,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	テクナート
ウィロー	65,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
エリア88	58,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
闘神伝2	50,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ウィロー	48,000円	'89年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
エリア88	48,000円	'89年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
サイバーボッツ	48,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
D&D タワーオブドゥーム	48,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
エイリアンVSプレデター	45,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
ストリートファイターZERO	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO	45,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ヴァンパイアハンター	42,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
エグゼドエグゼス	40,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ストライダー飛竜	38,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
パワードギア	38,000円	'94年	格闘アクション	有	有		トライ
サイバーボッツ	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	ソフトショップ★マリオ
チキチキボーイズ	35,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	35,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ヴァンパイアハンター	35,000円	'94年	対戦格闘	有	有	カートリッジのみ	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO	35,000円	'95年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	テクナート
ストライダー飛竜	32,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー
闘神伝2	30,000円	'95年	対戦格闘	有	有	マザー込み	テクナート
D&D タワーオブドゥーム	29,000円	'93年	格闘アクション	有	有		ソフトショップ★マリオ
X-MEN	25,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
チキチキボーイズ	25,000円	'90年	アクション	有	有		ファントム
天地を喰らう	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
パニッシャー	24,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
スーパーマッスルボマー	22,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
スーパーストリートファイターIIX	20,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
X-MEN	18,000円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ファントム
ヴァンパイア	17,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
U.S.ネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キャデラックス	15,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
戦場の狼II	15,000円	'90年	シューティング	有	有		キョーワインターナショナル
ラストデュエル	10,000円	'88年	シューティング	有	有	海外版	ファントム
ストリートファイターIIダッシュターボ	10,000円	'92年	対戦格闘	有	有		ファントム
ストリートファイターIIダッシュ	8,000円	'92年	対戦格闘	有	有		ファントム

コナミ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
沙羅曼蛇2	188,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
沙羅曼蛇2	159,000円	'66年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
沙羅曼蛇2	128,000円	'96年	シューティング	有	有	マザー込み	テクナート
リーサルエンフォーサーズ	53,000円	'92年	ガンシューティング	無	有	新品ガン(付)	レクトロン
グラディウスII	40,000円	'88年	シューティング	有	有		テクナート
グラディウスIII	32,000円	'90年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
沙羅曼蛇	32,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
グラディウス	30,000円	'85年	シューティング	有	有		レクトロン
グラディウスII	30,000円	'87年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
極上パロディウス	20,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
特殊部隊ジャッカル	15,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
WECル・マン24	10,000円	'86年	レーシング		有	コンポ要ハーネス付	キョーワインターナショナル
ハイパーオリンピック	9,000円	'83年	アクション	有	有		ファントム
少林寺への道	5,000円	'85年	アクション	有	有		ファントム
プレミアムサッカー	3,000円	'93年	サッカー	有	有		トライ

サンリツ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ドクターミクロ	35,000円	'83年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII

ジャレコ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ぶたさん	29,000円	'87年	アクション	有	有		メッセサンオー
銀河任侠伝	25,000円	'87年	アクション	有	有		テクナート
アイドル雀士スーチーパイ	7,000円	'93年	麻雀	有	有		キョーワインターナショナル

セガ

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストカード	マニュアル	備考	店名
ファイティングバイパーズ	550,000円	'95年	対戦格闘	有	有	PCBのみ	通販&ProShop システムIII
バーチャファイター2	480,000円	'94年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイティングバイパーズ	480,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
ファイティングバイパーズ	400,000円	'95年	対戦格闘	有	有	JAMMA仕様	テクナート
ファイティングバイパーズ	380,000円	'95年	対戦格闘	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
バーチャファイター2.1	350,000円	'95年	対戦格闘	有	有	JAMMA仕様	テクナート
バーチャファイター2	300,000円	'94年	対戦格闘	有	有	PCBのみ	通販&ProShop システムIII
バーチャファイター2	300,000円	'94年	対戦格闘	有	有	PCBのみ	トライ
ファイティングバイパーズ	280,000円	'95年	対戦格闘	有	有	PCBのみ	トライ
ゲイングランド	88,000円	'88年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ごんべえのあいむそーりー	50,000円	'85年	アクション	有	有		ファントム
ごんべえのあいむそーりー	40,000円	'85年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ダークエッジ	38,000円	'93年	対戦格闘	有	有		ユニオン2号店★プロトワン

ストライクファイター	38,000円	'91年	シューティング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ドラゴンボールVR.VS	35,000円	'94年	対戦格闘	有	有		レクトロン
G-LOC	28,000円	'90年	シューティング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
アウトラン	28,000円	'86年	レーシング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ギャラクシーフォースII	28,000円	'88年	シューティング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ぷよぷよ通	25,000円	'95年	アクションパズル	有	有		ソフトショップ★マリオ
モンスターランド	22,000円	'87年	アクション	有	有		レクトロン
エクイテス	20,000円	'84年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII
ABコップ	18,000円	'90年	シューティング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
GPライダー	18,000円	'90年	レーシング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ザクソン	15,000円	'82年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ロボレス2001	15,000円	'86年	プロレス	有	有		テクナート
アフターバーナーII	15,000円	'87年	シューティング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ドラゴンボールVR.VS	15,000円	'94年	アクション	有	有		メッセサンオー
スーパーモナコGP	12,000円	'89年	レーシング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ぷよぷよ	10,000円	'95年	アクションパズル	有	有		トライ
テトリス	9,000円	'88年	アクションパズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	8,000円	'91年	アクションパズル	有	有		ファントム
コラムス	8,000円	'90年	アクションパズル	有	有		トライ
コラムス	5,000円	'90年	アクションパズル	有	有		ファントム
テトリス	3,000円	'88年	アクションパズル	有	有		ファントム
クラッチヒッター	1,000円	'91年	野球	有	有		ファントム

セサミジャパン

バスター	15,000円	'84年	シューティング	有	有		通販&ProShop システムIII

セタ

スーパーリアル麻雀PV	25,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
スーパーイーグルショット	8,000円	'94年	ゴルフ	有	有		ファントム

タイトー

究極タイガーII	156,000円	'96年	シューティング	有	有	マザー込み	テクナート
ダライアス外伝	110,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
ギャラクシーウォーズ	80,000円	'79年	シューティング	有	有		レクトロン
プリルラ	78,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
プリルラ	58,000円	'91年	格闘アクション	有	有		キョーワインターナショナル
ナイトストライカー	58,000円	'89年	シューティング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
メタルブラック	50,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ギャラクティックストーム	48,000円	'92年	シューティング		有	レバー対応コンボ用ハーネス付	キョーワインターナショナル
ガンフロンティア	30,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
グリッドシーカー	25,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ザ・ピット	17,000円	'82年	アクション	有	有		メッセサンオー
奇々怪界	10,000円	'86年	シューティング	有	有		レクトロン
ウォーリアブレード	10,000円	'92年	アクション		有	2→1画面変換ハーネス付	キョーワインターナショナル
スーパークイックス	8,000円	'87年	陣取り	有	有		ファントム
スペースインベーダーDX	6,000円	'94年	シューティング	有	有		ファントム
キャメルトライ	5,000円	'90年	アクション	無	有	海外版PCBのみ	ファントム
クイズ人生劇場	4,000円	'92年	クイズ	有	有		ファントム
カイザーナックル	1,500円	'94年	対戦格闘	有	有	サブボードのみ	ファントム

ナムコ

ソウルエッジ	238,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
ソウルエッジ	238,000円	'96年	対戦格闘	有	有		テクナート
鉄拳2	160,000円	'95年	対戦格闘	有	有		トライ
鉄拳2バージョンB	120,000円	'95年	対戦格闘	有	有		テクナート
ワンダーモモ	98,000円	'87年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
トイポップ	88,000円	'86年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
トイポップ	80,000円	'86年	アクション	有	有	ポスター付	ファントム
ホッピングマッピー	80,000円	'86年	アクション	有	有		ファントム
グロブダー	78,000円	'84年	シューティング	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ニューラリーX	78,000円	'81年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ワルキューレの伝説	78,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
メトロクロス	75,000円	'85年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ワンダーモモ	68,000円	'87年	アクション	有	有		ファントム
スカイキッド	65,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ナムコクラシックコレクションVol.1	60,000円	'95年	オムニバス	有	有		トライ
トイポップ	55,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
スーパーパックマン	48,000円	'82年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ワルキューレの伝説	48,000円	'89年	アクション	有	有		キョーワインターナショナル
パック&パル	45,000円	'83年	ドットイート	有	有		トライ
マッピー	45,000円	'83年	アクション	有	有		ユニオン2号店★プロトワン
ドラゴンバスター	40,000円	'84年	アクション	有	有		ファントム
バラデューク	40,000円	'85年	シューティング	有	有		テクナート
ギャプラス	28,000円	'84年	シューティング	有	有		ファントム
ドラゴンセイバー	25,000円	'90年	シューティング	有	有	ロムのみ	レクトロン
パックマン	25,000円	'80年	アクション	有	有		レクトロン
パックマニア	20,000円	'80年	ドットイート	有	有		キョーワインターナショナル
ウイニングラン'91	18,000円	'91年	レーシング	有		コンポ用ハーネス付	キョーワインターナショナル

バンプレスト

ウルトラ警備隊	25,000円	'95年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
ウルトラ警備隊	25,000円	'95年	シューティング	有	有		テクナート
ドラゴンボールZ	18,000円	'93年	対戦格闘	有	有		ファントム
仮面ライダーバトルレーサー	5,000円	'94年	アクション	有	有		テクナート

ビスコ

ドリフトアウト'94	18,000円	'94年	レーシング	有	有		メッセサンオー

ビデオシステム

ファイナルロマンスII	60,000円	'95年	麻雀	有	有		トライ

ミッチェル

キャノンダンサー	158,000円	'96年	アクション	有	有		テクナート

ミッドウェイ

モータルコンバットII	38,000円	'93年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー
モータルコンバット	18,000円	'91年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー

ユニバーサル

スナップジャック	45,000円	'81年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII
ジャンピングジャック	40,000円	'83年	アクション	有	有		通販&ProShop システムIII

■トライ 〒 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667
■メッセサンオー 〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
■ファントム 〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F ☎03-3257-1126
■キョーワインターナショナル 〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201
■ソフトショップ★マリオ 〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
■通販&ProShop システムIII 〒451 愛知県名古屋市西区浄心2-9-24 第2鈴木ビル1F ☎052-523-4432
■ユニオン2号店★プロトワン 〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14 ☎06-649-4080
■テクナート 〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13 ☎06-643-7641
■レクトロン 〒578 東大阪市西鴻池町1-14-13 ☎06-747-2028

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店6年の信頼
トライ
〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター
¥48,000（中古）
¥70,000（新品）

コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ……プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

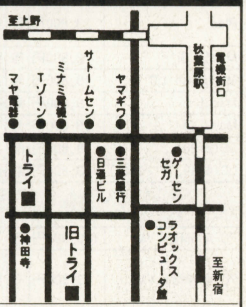
シグマ電子

AV-5000……¥26,000
Σ8000……¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10～19:00
日曜は
11～18:00
年中無休

NICOS
クレジット
取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide

U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com(Used Computer＝中古パソコン機器）を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，その他の項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすの数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
P.M8100/100AV(一回表示)	299,800円	無	無	無	有	5		OTTO
Quadra840AV(8M/500/CD)	189,800円	有	無	有	有	3	40(40)8M/500/2×CD DSP(66MHz)	OTTO
Performa5210	148,000円	有	有	有	有	5	12月18日より1年保証	OAシステムプラザ 仙台店
Power Book165C	98,000円	有	無	有	有	3	8MB/160MB	アイザワ時計店
Power Mac6100/b6	89,800円	有	無	有	有	4		OAシステムプラザ 名古屋店
LC575	88,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
Performa575(8M/320)	79,800円	有	有	有	有	5	30(25)8M/160/2×CD 13″CRT一体型	OTTO
Power Book150	68,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
LC520	59,800円	有	有	有	有	5	新品同様	OAシステムプラザ 名古屋店
Quadra610	59,800円	有	有	無	有	4	HDD230MB	ユニオンコンピューターネットワーク
LC2＋12″CRT＋120MBHDD	58,000円	有	有	有	有	5	展示品	ビットマップ
SE/30	49,800円	無	無	無	有	3	68030(16)＋FPU 2M/40/9″モノCRT/サウンド(シリアル×2、SCSI、FDD、ADB×2、サウンド out、030Directスロ)	OTTO
Classic(4/40)	39,800円	無	無	無	有	3	68000(8)2M/40/9″モノCRT/サウンド(シリアル×2、SCSI、FDD、ADB、サウンド、out)マウス、キー付き	OTTO
Plus	29,800円	無	無	無	有	3	68000(8)1M/FD/9″モノCRT 外部FD、キー、マウス付き	OTTO
MacII Si	22,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
Macintosh LC	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
MacII	19,800円	無	有	無	有	4	ビデオカード付き	ユニオンコンピューターネットワーク
MacIICX	19,800円	無	有	無	有	4	ビデオカード付き	ユニオンコンピューターネットワーク
SE(2/20)	19,800円	無	無	無	有	3		OTTO
LC(4/40、マウス付)	13,800円	無	無	無	有	3		OTTO

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-486ME1LVM	140,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
PC-486ME1LVM	99,800円	有	無	有	有	4	DX2(66)8/520/4×CD／MPEG1/TV/MIDI/144モデム 15″CRT一体型	OTTO
PC-486MU2GHM	79,800円	有	無	有	有	4	486SX(33)5.6M/200/2×CD 14″CRT付き	OTTO
PC-486MUZGW	60,000円	有	無	無	有	4		オガワムセン
PC-486HX2	59,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC-386 Book-L	45,000円	有	無	有	有	4	40MBHDD付き	ビットマップ
PC-486SE2	39,800円	有	無	有	有	4		OTTO
PC386GE	39,800円	有	有	無	有	3	3か月保証	OAシステムプラザ 仙台店
PC486SE	39,800円	有	有	無	有	4	3か月保証	OAシステムプラザ 仙台店
PC-386GS	32,800円	有	無	無	有	3	3.5インチドライブ，CPU386	ワンダーボックス
PC-386NOTE AE	29,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-386LSR-H20	24,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-386LS/H40	21,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-286LST	19,800円	有	無	無	有	3	3色モード，ラップトップ	コムネット
PC-386P	19,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC386GE-5	19,800円	有	有	有	有	4	3か月保証	OAシステムプラザ 仙台店
PC-386M/H40	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-386M/STD	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-386V/STD	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-286VG STD	12,800円	無	無	無	無	3	FM音源付き	コムライン 刈谷店
PC-286LS/H20	11,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-286UX/STD	9,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-286VE-STD	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-286VF/STD	7,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-286VE	6,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva765	248,000円	有	有	有	有	5		OTTO
Aptiva745	218,000円	有	有	有	有	5		OTTO
PC-750(6883-J8P)(未使用品)	159,800円	有	有	有	有	5	P(100)8M/850/4×CD/ラビットレジュームDas7.0、Win3.1、OS/2 Warp3	OTTO
Aptiva2407-RYD	139,800円	有	無	有	有	4	DX4(100)8M/540/2×CD/144モデム/MIDI/14″CRT一体	OTTO
Aptiva720	109,800円	有	無	無	有	4	DX4(100)8/540/2×CD／14.4kモデム/SB16/30Wスピーカー/15″CRT付き	OTTO
PS/V2408NWB	79,800円	有	無	無	有	3		OTTO
PS/55 NOTE	49,800円		無			3	i386SX，RAM2MB，HDD40MB	コムライン 刈谷店
Think Pad 5523-V08	43,800円	無	無	無	無	4	RAM 4MB，HDD-80MB	フレックス四日市
PS/V2405NWC	39,800円	有	無	無	有	3		OTTO
5535-S04	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821Cx3/S5TB	199,800円	有	無	有	有	5		OTTO
PC-9821Nb7/5	190,000円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx2/S17T	178,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	OAシステムプラザ 仙台店
PC-9821Cb3/TA	168,000円	有	無	無	有	4		OTTO
PC-9821Ne3	150,000円	有	有	無	有	4	HDD340MB,RAM8MB付	オガワムセン
PC-9821CX/S3	138,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821Ld/350A	120,000円	有	無	有	有	4		アイザワ時計店
PC-9821Cb2/T	119,800円	有	無	無	有	4	DX2(66)8M/420/2×CD/モデム/TV/PCM FM/Ir/15″CRT	OTTO
PC-9821Cb2/B	99,800円	有	有	有	有	5	CPU486,DX2 66MHz,8MBメモリ,420HDD	ワンダーボックス
PC-9821Xe10/S15	99,800円	有	無	有	有	4	DX4(100)8M/420/2×CD 15″CRT付き	OTTO
PC-9821Xe10/C4	90,000円	有	有	有	有	5	新品在庫処分	オガワムセン
PC-9801NA/C120	89,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821Cx/S2	89,800円	有	無	無	有	3	486SX(33)7.6M/270/2×CD/モデム/TVキャプチャ/15″CRT	OTTO
PC-9801NX/C	88,000円	無	無	無	有	4	i486SX(20),RAM9MB,HDD340MB	コムライン 刈谷店
PC-9821AP2/U8W	88,000円	有	無	有	有	5	P-83MHz＋4MB	ビットマップ
PC-9821AP2/C9W	87,800円	有	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cs2/S2	79,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PC-9821AP2/U8W	74,800円	有	無	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/4	70,000円	有	有	有	有	5	新品在庫処分	オガワムセン
PC-9801NS/T40	69,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801NS/E40	61,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801NS/E20	59,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821XS/U7W	59,800円	有	有	有	有	5		ワンダーボックス
PC-9821XS/U7W	59,800円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
PC-9821As/M2	50,000円	有	無	無	有	4	250MBHDD内蔵	オガワムセン
PC-9801T/modelF51	49,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9821AP/U2	49,800円	有	有	有	有	5	新品	コムネット
PC-9821As/U2	49,800円	有	無	有	有	3		OTTO
PC-9821Xe10/4	49,800円	有	無	無	有	3	DX4-100MHz	OAシステムプラザ 名古屋店
PC-9821AS2/M2	42,800円	有	有	有	有	4	98メイト5インチ	コムネット
PC-H98S-U8-100	42,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821modelS1	38,000円	有	無	無	有	4	i386SX,CD-ROM	コムライン 刈谷店
PC-9801RA2	34,800円	無	無	有	有	3	CPU486,5インチドライブ	ワンダーボックス
PC-9801CS	29,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801CV21	29,800円	無	無	無	無	3		OTTO
PC-9801EX	29,800円	無	無	無	有	2		ワンダーボックス
PC-9801RS	29,800円	無	無	無	有	2		ワンダーボックス
PC-9801DA/U5	26,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DA/02	25,000円	無	無	無	無	2	メモリー1.6MB	アイザワ時計店
PC-9801LX5/C	24,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9801T/W5	24,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98/60-002	24,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-H98S-U8-002	22,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	21,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DA5	21,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801T/W2	21,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	19,800円	無	無	無	無	3		OAシステムプラザ 名古屋店
PC-9801DS2	19,800円	無	無	無	無	3	i386SX	コムライン 刈谷店
PC-9801DX	19,800円	無	無	無	有	2		ワンダーボックス
PC-9801EX2	19,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801LS5	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801N	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA51	19,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RL5	19,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821DX/U5	19,800円	有	無	有	有	3	多数有り	OTTO
PC-9801RA5	18,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-H98/70-002	18,000円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS/U2	17,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DX2	16,800円	有	有	有	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX5	16,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-9801DS2	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801DX/U2	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RA21	15,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801RX51	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801UX41	15,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801DX2	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801EX2	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801UX41	14,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD1421	14,800円	有	有	有	有	3		OAシステムプラザ 仙台店
PC-9801CV21	12,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801UV11	12,000円	有	無	無	有	4	3.5インチ,FM音源	コムネット
PC-9801RX21	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-8801MK2MR	6,800円	有	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-9801VM11	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-9801VX21	5,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-A335	400,000円	有	有	有	有	5	デモ機処分	アイザワ時計店
X68030	159,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
X68030Compact	149,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
X68000XVI	84,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
X68000Compact	69,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
X68000Super	57,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
X68000EXPERT	39,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
X68000PRO	24,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
X68000ACE	22,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店

HP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VectraXM3(5/90)(未使用品)	129,800円	有	有	有	有	5	P(90)8M/840/VRAM1MB	OTTO
Vectra386s(10/120)	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO

コンパック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PRESARIO7170	129,800円	有	無	無	有	3	P(90)8M/840/4×CD/144モデム/SB16互換 15″CRT付き	OTTO
PRESARIO CDS520	100,000円	有	有	有	有	5	在庫処分	オガワムセン
PRESARIO CDS520	88,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
486SX 8/200	44,800円	無	無	無	有	3		OTTO
PROLINEA MT4/66	44,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
Prolinea4/33(4/240)	39,800円	無	無	無	有	3	486SX(33)4/240	OTTO
DeskPro4/33i(4M/240)	29,800円	無	無	無	有	3		OTTO
DeskPro386s(1M/150)	19,800円	無	無	無	有	3	386SX(20)1M/150	OTTO
DeskPro386s(1M/150)	19,800円	無	無	無	有	3	386SX(20)1M/150	OTTO

松下電器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CF-32AP	169,800円	有	有	有	有	5		ユニオンコンピューターネットワーク
CF-32DF5T	99,800円	有	無	有	有	4	DX2(66)8/540/2×CD/MPEG/144FAXモデム/TV/PCM、FM音源/DSP 15″CRT一体型	OTTO
M530HE＋14″CRT	88,000円	有	有	有	有	5	展示品	ビットマップ

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMV57D4S3	188,000円	有	有	有	有	5	新品	ビットマップ
FMVS7D484	138,000円	有	有	有	有	5	展示処分品	OAシステムプラザ 仙台店
FMV5DS4	128,000円	有	有	無	有	4	WIN95アップグレードCD付	オガワムセン
FMV46D3S1(SP無)	89,800円	有	無	無	有	4		OTTO
FMV46CES3	79,800円	有	無	無	有	4	DX2(66)8/420/2×CD/サウンド16/FAXモデム/15″CRT(一太郎、Lotusプレインストール)	OTTO
FM TOWNSII ME170	70,000円	有	無	有	有	4	展示処分	オガワムセン
FM TOWNS2 Flesh	59,800円	有	無	無	有	4	486SX(33)6/170/2×CD/サウンド 15″CRT付き	OTTO
FM TOWNS2/HR200	39,800円	有	無	有	有	4		遊基パソコン館
FMV466D	39,800円	有	無	無	有	3	8MBメモリ増設済み	OAシステムプラザ 名古屋店
FM TOWNS2HR20	29,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館
FM TOWNS2CX20	26,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館
FM TOWNSII UX20	23,800円	有	無	有	有	4	モデムボード付	フレックス四日市
FM TOWNS-20F	19,800円	有	無	無	有	4		遊基パソコン館
FM TOWNS HR20	16,800円	有	無	無	有	3		OAシステムプラザ 名古屋店
FMR-50NB1-A	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

ディスプレイ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
M3379J/A	29,800円	有	有	有	有	5		遊基パソコン館
M1050	5,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CR-5000	9,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CR-5000	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-TV471	68,000円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV455	44,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV454	42,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV453N	39,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV451	35,000円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TD151	29,800円	有	有	有	有	5	TVチューナー内蔵	コムライン 刈谷店
PC-KD1511	15,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-KD1521	14,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-KD881	13,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-KD1421	12,800円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-KD882	11,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-KD851	9,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD854N	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-KD854N	9,800円	無	無	無	無	3	CRTフィルター(東レ)付き	コムライン 刈谷店
PC-KD882	9,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク

N5913U	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
N5924U	8,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853N	8,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-N5913L	7,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KD853N	6,980円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
N5913L	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-KD853	6,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
PC-KD854N	6,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館
PC-KD854	5,800円	無	無	無	有	3		遊基パソコン館
PC-KD854N	5,800円	無	無	無	無	3	ヤケアリ	遊基パソコン館
PC-KD854	5,500円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基
PC-KD852	4,800円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

SHARP

CZ-614D	45,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
CZ-613D	42,800円	有	無	有	有	4		ソフマップ 本店
CU-14FD	12,000円	有	無	無	無	3		コムネット
CU-14AD	9,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
CU-14FD	8,800円	有	無	無	無	4		遊基パソコン館

ロジテック

K-134	980円	無	無	無	無	3		遊基パソコン館

三菱電機

RD15D	20,000円	無	無	無	有	4	15インチマルチシンク	オガワムセン
XC-1498C	12,000円	無	無	無	無	3		コムネット
XC-498CII	10,800円	無	有	無	有	4		ユニオンコンピューターネットワーク
FA34WEX	9,800円	無	有	無	有	4	ケーブル別売¥4800	ユニオンコンピューターネットワーク
M6316	9,800円	無	有	無	有	4	ケーブル別売¥4800	ユニオンコンピューターネットワーク
XC-1498CII	9,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

飯山電機

MF-8221	128,000円	有	有	有	有	4	1年保証	OAシステムプラザ 仙台店

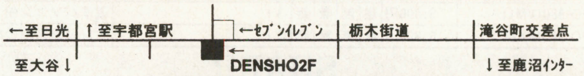
富士通

FMT-DP5361	15,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
FMT-DP533	15,000円	無	無	無	無		TOWNS用	コムネット
FMT-DP536	12,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館
FMT-DP535	11,800円	無	無	無	無	4		遊基パソコン館

あなたのパソコンを高価買取！
新品・中古パソコン格安販売！
W/B ワンダーボックス
仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681
(地下鉄河原町駅より徒歩2分)
FAX 022(213)7921
営業時間 AM10：00〜PM7：00 定休日：毎週水曜日
★10万円以内で中古パソコン(486マシン、モニター、プリンター)がセットで揃います！
価格はお気軽にお問い合わせ下さい。
お支払は銀行振込、代金引替「カード」クレジット36回までOK
振込先
●七十七銀行河原町支店 (普)5038499
(有)ワンダーボックス

調査にご協力いただいた販売店リスト

■ソフマップ 5号店1F：〒101 東京都千代田区外神田1-7-12 アポンドビル ☎03-3253-0014
■ソフマップ 本店：〒101 東京都千代田区外神田3-14-10 ソフマップビル ☎03-3253-3699
■OTTO：〒103 東京都中央区日本橋2-9-1 ☎03-3272-0098
■アイザワ時計店：〒231 神奈川県横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
■遊基パソコン館：〒320 栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F ☎0286-35-1351
■ソフトプラザ遊基 竹林店：〒321 栃木県宇都宮市竹林町333 ☎0286-43-6686
■ソフトプラザ遊基：〒321 栃木県宇都宮市峰町279-1 カーサ峰町ビル ☎0286-39-4755
■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40 ☎0492-83-0455
■コムライン 刈谷店：〒448 愛知県刈谷市日高町4-606 ☎0566-21-8073
■OAシステムプラザ 名古屋店：〒460 愛知県名古屋市中区大井町3-20 ☎052-332-5233
■オガワムセン：〒503 岐阜県大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜の森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
■OAシステムプラザ 仙台店：〒980 宮城県仙台市本町1-3-9 第6広瀬ビル2F ☎022-268-5541
■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

大量買付により常時 中古品・大量在庫
買取価格がすぐわかり、現金でお支払いします。買い換えの場合、さらに高く買います。お気軽にご相談ください。
■電話査定もOK
■店独自の保証書発行
■代金引替払もOK
テクニカルサービス
使い方がわからない・動かない壊れたけど修理はどこに出せばいいか？そんなとき……ソフトの使い方・ハードディスクへの組み込み・CPUのアップグレード・修理・分解掃除・ウィンドウズのセットアップ等、パソコンのことでわからないことすべてまかせて下さい。ゲームソフトインストール¥1000より、自宅へ・勤務先へ、出張サービスも承ります。他店で購入した商品でも各種テクニカルサービス承ります。(見積無料！お気軽にご相談下さい)
パソコン特価販売
使用目的・将来性に応じた組み合わせを提案します。予算にできる限りあわせられるよう努力しますので、ご相談ください。
遊基 パソコン館 TEL028-635-1351 FAX028-636-3941
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4DENSHOビル2F


AM10：00−PM7：00 月曜定休

新ことわざシリーズ!?

急がば急いで回れ

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

急いでるときにこそ，危険な近道より遠くても安全な本道を行った方が早く目的地につくという。つまりゲーム道にも通じる世の中のことわりだ。しかし着実な方法を敏速にこなしたらもっと結果はいいに決まってらあなコレ本当

SCITRON 1500 SERIES

ART OF FIGHTING 龍虎の巻 外伝 SNK 新世界楽曲雑技団

￥1500(税込)

CD 96・4・3 ON SALE

前作より2年の沈黙を破って，進化を遂げた「龍虎」シリーズ最新作が早くも登場！ 今回は「ロバート・ガルシア」を中心としたストーリーの外伝となっており，楽曲の方も従来とはまたちょっと違った趣向が存分に楽しめる出来である。

その一端を説明するならば，重厚かつリズミカルな楽曲が多いとされる「龍虎」シリーズ，今回も編曲の手法がひと味もふた味も違うのだ。収録曲には同名タイトルが何曲か並ぶのだが，つまりそれは元は同じ曲でもそれぞれが別のアレンジで作られていることを意味する。今まで実現しそうでしなかった。これは面白い試みである。是非ともそのアレンジの絶妙なさじ加減の違いをCDでじっくり聴いてほしいものだ。キャラクターの魅力を堪能できるVOICE&SEコレクションも完全収録！ リョウ(臼井雅基)，ロバート(小市慢太郎)，ロディ(矢野栄路)，レニィ(石田久己)などなど充実の声優陣と共に，新たな音楽的アプローチを試みた本作にマジ聴き惚れてほしい。

初回特典：スーパーピクチャーCD

SCITRON 1500 SERIES

超鉄ブリキンガー／SAURUS

￥1500(税込)

CD 96・5・17 ON SALE

オープニングは「翼をあげよう！」で幕をあけるこのザウルス新作シューティング「超鉄ブリキンガー」のサウンド集。サイトロン1500シリーズでは2作目となるザウルスの作品だが，タイトルのインパクトに負けずに，音楽のパワーも全開バリバリだあ。「超鉄ブリキンガーのテーマ」を始めとするBGMは，ハードロックあり，変拍子あり，テクノありの，さらにスローナンバーもありと，まさに全てのジャンル音楽の宝庫となっている。

そのBGM，ほかには「出そうな夜」「侵入してね」「キまくり人生」「ニトロパーティー」「ここが基地です」「やっぱ海でしょ！」「なぁんかヤバイ！」「少年が見た月」などが当CDに収録されているのだが，実はゲームに流れているBGMとは違う部分があるのだ。これはどういうことかというと，本来ゲームに使用されているバージョンは，ゲームの臨場感をグッと高めるため音楽に背景SEがデータレベルでMIXされた形で鳴っているのだが，当CDでは純粋に音楽のみを楽しめるよう思い切ってSE部分を“一部”カットしたというわけだ。これはこれでレアな音源である。そこがマニア心をまたくすぐるはず。

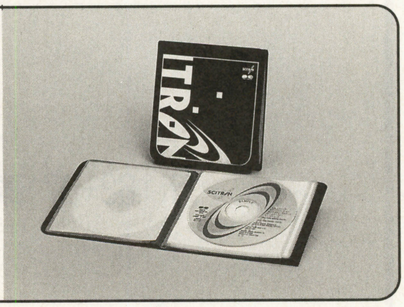
初回特典：“ブリキン”CGステッカー

NEXT COMING SOON!

●CD 96.5.2 ON SALE
ART OF FIGHTING龍虎の巻 外伝
～ARRANGE SOUND TRAX～／SNK 新世界楽曲雑技団
￥2500(税込)
●CD 96.5.17 ON SALE
究極TIGER II／TAKUMI CORP.
￥1500(税込)
●VIDEO&LD 96.6.5 ON SALE
ART OF FIGHTING 龍虎の巻 外伝／SNK
VIDEO&LD共に￥4800(税込)

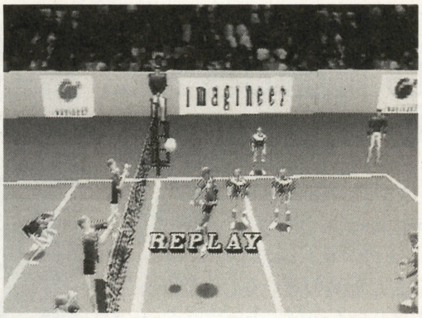
サイトロン特製 CDホルダープレゼント

サイトロン商品についている（4月以降の発売からVIDEO&LDも含む）応募券を5枚集めて送るとCDの持ち運びに便利な「サイトロン特製CDホルダー」を先着3000名様にプレゼント！ 詳しくは商品同封のアンケートハガキをご覧ください。



Imagineer-Cafe2:00AM

3月は，CSGとかプレイステーションEXPOとかで，何かとイベントの多い月だったのであっという間に過ぎた気がします。去年よりユーザーデーが盛り上がってたような気がするんですが，うれしい限りですね。さて，非常にどーでもいい話なんですが，3月の半ばにイマジニアのニューオフィスがオープンしたんですよ。場所は変わらないんですが広くなってきれいになって，今はウキウキで仕事してます。今年度もイマジニアをヨ・ロ・シ・ク!! <TYPE-R>



プレイステーション初のバレーボールゲーム登場!!

Vリーグも去年から始まり，オリンピック予選も始まる何かと話題の多いスポーツ『バレーボール』。それが遂にプレイステーション用のゲームとして6月7日に登場します。その名も『V-SPIKE（ヴィクトリースパイク）』!!ポリゴン処理しているので視点は三つ切り替え可能，しかもボタン操作でAクイックなどの多彩な技も出せるぞ!! そこで今回は登場する八つの国を紹介しましょう。

・日本（JPN）
全体的に能力の高い選手は少ないですが，選手それぞれが自分の役割に必要な能力に優れています。

・アメリカ（USA）
選手の能力にも攻撃型と防御型とに分かれているので，選手の起用がしやすいチームです。

・イタリア（ITA）
攻撃力にも防御力にもたけている選手が多く，最強のチームといわれています。

・オランダ（NED）
最強のブロッカーがそろっている最長身チームです。スターティングメンバーの能力は高いのですが，リザーブの選手に問題があります。

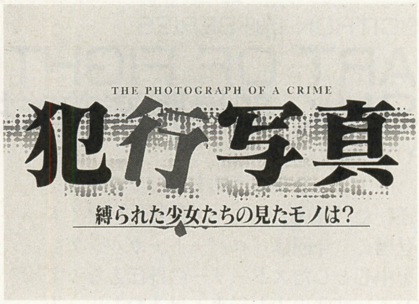
・ロシア（RUS）
レシーブ能力が最強で，防御力に優れたチームです。選手の平均レベルも全体的に高くなっています。

・中国（CHN）
レシーブとスピードの能力が高い選手が多いのですが，スパイク，ブロックでは問題があるチームです。

・ブラジル（BRA）
全体的に能力は高いのですが，調子の波が激しく扱いづらいチームかもしれません。

・キューバ（CUB）
スパイク，サーブ能力は高いのですが，レシーブ能力は八か国中最低です。攻めのチームといえるでしょう。

以上の8チームが登録されています。君も友達と熱く対戦して盛り上がろうぜ!!



サターン版 本格派 サイコミステリー 登場!!

6/14発売予定のサターン用ソフト『犯行写真～縛られた少女たちが見たモノは？～』は現役女子高生が3人登場する本格ミステリーゲームです。

カメラマンであるあなたは写真集の撮影のため伊豆のペンションに向かいます。そこであなたは女の子たちとともに様々な奇妙な事件に出くわします。いくつもの謎に満ちた出来事をたっぷり体験してください。このゲームはただ謎を解くだけでなく，自分がカメラマンになって女の子を撮影することができ，さらに撮った写真はアルバムに保管することもできるんです。みんなよろしくね!!

お便り下さいな

イマジニア株式会社
〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル15階
広報「ベーマガ」係

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

うっほほ〜〜いっ！何をうかれているかって，そりゃぁ，春が来たからですわよ。毎年春は必ず訪れるものだけど，やっぱり春はいいですよねぇ。四季の中でこんなに気分がウキウキしてしまうのは，春ならではってもんですよぉ。やはり，これは冬という試練を味わったからなんでしょうね。中学のときの先生が「冬来たりなば，春遠からじ」っていう言葉を私に教えてくれました。辛くてどうしようもないときこの言葉を思い出すと，不思議と元気が出てくるんですぅ，ってこともあり，やっぱりはるぅぅ〜が好きなくまちゃんでありましたっ！

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜〜!!

大五郎とっちゃんのひとりごと

ううううん……今年は雪が多いなぁ！と，また同じことを言っている今日このごろです。桜便りもちらほら聞こえてくる今日このごろでも，福島は雪・雪・雪……まあ，花見（4月中頃）の頃までは雪が降ってもおかしくない地方ですからね。

それはさておいて，インターネットですが流行してますね。ニュース，トーク番組，はては深夜放送までインターネットを話題にあげています。われわれ，地方新聞を見てもほとんど毎日インターネットの話題が掲載されていて，驚いている次第です。まだ，インターネット喫茶なるものは福島にはありませんが，そのうちできるのではないかと思っています。ここまで流行したら，やはりプロバイダーを開設したいと思うのは人情。5月〜6月開設を目標に準備を進めています。ということで今月はこれまで。

来月号では，プレイステーションの新作予定など報告しますので期待して待っていてください。それではまた。

くまちゃんのひとりごと

くまちゃんは，お月様が大好きです。毎月，満月の日を楽しみにしています。でも，その日がたまたま曇りだったり雨だったりして，満月を見られないととぉっても悲しいです。でも，今月は日頃の行ないがいいせいか，雲が結構あったけど，お月様が見れましたよん。と，喜んでいたのもつかの間，北海道の駒ヶ岳が噴火するし，河口湖のあたりでは震度5の地震は起こるしで，やっぱり満月の威力はすごいですねぇ。それに，くまちゃん自身気分が高揚するので，交通事故や事件が多発するのもうなづけますね。フランスのことわざに「満月に当たりすぎると，気違いになる」って，あるらしーですから。ここから狼男の話ができたのかもしれませんよね。そんな，神秘的な月だからよけいにひかれるのかも…。

お葉書 あ〜りがぁとなぁいのコーナー

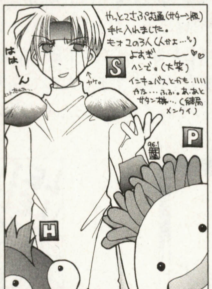
今月もたっくさんのイラスト葉書をホントにどーもあ〜りがぁとなぁい!!
By くまちゃん

北海道 P・N 赤い洗面器の男の話

不思議なペンネーム。そーいう話があったら聞いてみたいな。

東京都 P・N ぶんちょ

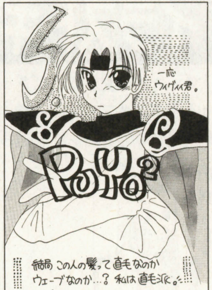
我が社のホームページをぜひ一度ご覧になってくださいませ。


東京都 P・N 葉月

いつも楽しい葉書ありがとねっ！これがまた，よすぎ〜。（大笑）

福島県 P・N 天地

「葉月さんが戻ってきてうれしー！」って。福島県人ガンバ〜!!


神奈川県 P・N 松田ばんれい

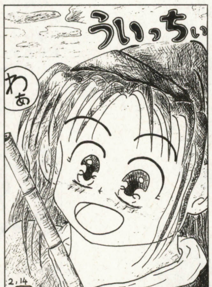
この人には，やっぱ直毛が似合ってるよね。タイプじゃないけど…。

大分県 P・N 源平

う〜ん，満月ですねぇ。偶然にも「くまひと」もお月様の話でした！

東京都 P・N 狼れえし

「ウイッチィ」もいいけど，後ろの「かくれグマ」はもっといいぞ。



広島県 P・N 改め「まくのうちコレキヨ」「ヨーキなかち犬くん」

な〜んて元気なウイッチィ君。見てるだけで元気になるね！

静岡県 P・N 流音（初）

わたしは「さ」だと思うけど。P.Nにルビつけてくれてありがと！

兵庫県 P・N すすめバカボンズ（初）

はじめまして！かわいいイラストありがとね。このP.Nってド迫力。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

もうすっかり春めいてきた今日この頃ですが，皆さんいかがお過ごしでしょうか？　私を含む競馬ファンの方にとっては，いよいよ待望のG1シーズン到来ですね。今年は4歳も古馬もなかなかのメンバーが揃い，おもしろいレースが見られそうで，今から楽しみです。

4月といえばスタートの時期ですが，カプコンは今年も皆さんに満足していただけるソフトをどんどん出していきますので，今年もどうぞよろしくお願いします。皆さんがそれぞれの学校や職場で素晴らしいスタートを切られることを祈りつつ本文に入らせていただきます。

今年のカプコンは一味違う！

カプコンは3月27日，東京プリンスホテルで，「96年新作ソフト発表会」というものを行いました。この発表会は，この一年の新作タイトルをまるまる発表するというすごい発表会で，多数の新作をどどーんと発表させていただきました。

まずは，現在アーケードで人気爆発中の「ストZERO2」が，早くもPSとSSに移植されることが決定。また，ブレスファン待望（最近ブレスのイラストが急増中）の，「ブレス　オブ　ファイアIII」のPSでの発売や，「ロックマン8」のPSとSSでの発売，「スーパーストリートファイターZERO（仮称）」の，スーパーファミコンでの発売などを発表しました。この他にもアーケードからの移植や，あのビッグタイトルの続編（？）などなど，多数の発表を行ないました。とにかく，今年のカプコンのラインナップはすごいので，皆さん期待してください！！！

「バイオ　ハザード」ついに発売！

3月22日，PSの「バイオ　ハザード」を発売し，大好評を頂いておりますが，皆さんもうプレイしましたか？　恐いでしょう，このゲームは。私も社員ながら，初めてプレイしたときには，○○○が△△△するところや□□□のシーンでは，心臓が飛び出しそうになったものです。このゲームはクリスとジルという2人の主人公から1人を選んでプレイするんだけれど，どちらを選ぶかによって話の展開が全然違ってきます。また，それぞれのストーリーの中で，プレイヤーの選択や行動によってもストーリー展開やエンディングが変わってくるので，何度も楽しめます。もうクリアした人もぜひ何回もやってみてください。

「トイ・ストーリー」4月26日発売

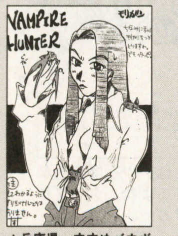
みんなもう映画の「トイ・ストーリー」は見たかな？　全米で超メガヒットを記録し，日本でも大反響を呼んでいるこの映画のゲームを，スーパーファミコン用ソフトとして今月26日に発売します。このゲームのウリは，主人公「ウッディ」などの各キャラクターの動きが，スーパーファミコンソフトとしては最高レベルのグラフィックで表現されている点や，映画のストーリーにそった，様々なアクションゲームが楽しめる点（横スクロールアクション以外にドライビングゲームや3D迷路など）です。アクションゲームとしてはかなりの完成度に仕上がっているので，ぜひお試しください！

ちょっと一言

個人的な話になってしまいますが，3月に東京，大阪，名古屋の3会場で，CSG新作ソフト発表会というイベントが行なわれました。私はすべての会場に行き，カプコンブース内で「ストZERO100人組手」というものをやらせていただきました。カプコン東京支店の中で格闘ゲームが一番うまいということで，私が皆さん方と対戦させていただいたのですが，とても楽しいひとときを過ごすことができました。もしもCSG会場のカプコンブースに足を運んでくれた方や100人組手に参加してくれた方がこれを読んでいたら，この場をお借りして，お礼を言いたいと思います。またこのような機会がありましたら，よろしくお願いします。

イラストギャラリー

今月は先月より応募枚数が増え，非常に喜んでおります。ブレスがやけに多いなと思ったら，大半が高柳里夢さんのもの（しかもすべて昨年描いたものだぞう）で「ブレス」を愛してくださっているんだなと感動しました。「ブレス3」発売が決まりましたので高柳里夢さんその他のブレスファンの皆様，お喜びください！　これからも「ブレス」送ってね！　もちろんその他のイラストも大歓迎ですのでバンバン送ってください！



▲兵庫県・すすめバカボンズ
「ハンター」でモリガンで勝ったら，キックボタンを三つ押し続けると，このコスチュームが見れるぞ。

▲宮城県・黄巾党
「天地II」，3月22日に発売しました。アーケードでクリアできなかった人も家では何度でもチャレンジできるぞ。

▲三重県・葵　沙久羅
「汚い」と謙遜しておられますが，私から見ればすんごくきれいですよ。私も受験期によくゲームをしたものですが，メリハリをつけて，勉強もがんばってね。

▲長崎県・昇
私はビシャモン使いなのですが，SS版が出てからはレイレイも練習しております。天雷破からES追い打ちがいいっすね。

▲三重県・ともこざる
「チキチキボーイズ」とは懐かしいですね。あの頃は私もまだ学生だった。「カプコン懐かしの名作集」うちも出したいですね。

▲大阪府・大河風呂
思わず今回も載せてしまったけど，同じ手は通用しないぞ。次はもっとおもしろいネタを考えるように。

▲埼玉県・あるむ
いや～桜の季節ですね～ということで，さくらのイラストを採用。「ZERO2」のさくらステージでゲームをしてる弟は要チェック。

▲茨城県・高柳里夢
たくさんのブレスのイラストから，この1枚を選ばせていただきました。理由はコメントがおもしろかったから。ちょっと変わった人かも？

カプコンソフト情報

大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-243-6264
福　岡	092-441-1991

ソニーミュージックエンタテインメント「TEL TEL BOX」

東京　03-3667-2662
大阪　06-700-2662
カプコンサウンドBOX番号8009

※CAPCOM WORLDへの質問やイラストは，〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

4月。新しい期がスタートする爽やかな4月／ラジオでは「ツインビーPARADISE3」も始まって，いよいよヤッホウな4月／生活習慣を見直すには絶好の機会です。みなさんも自分の生活リズムを少し変えてみて，気分をリフレッシュ／してみるのはいかがでしょう？

例えば，毎朝ジョギングを始めてみるとか，通勤や通学に5分早い電車に乗ることにするとか，毎週土曜日の深夜0時からは文化放送ラジオを聴くことにするとか。←あっ，これが言いたかったのねんバレバレ。ぎゃふん。

ツイパラ3班の宣伝活動

「ツインビーPARADISE3」が文化放送ラジオで4月6日よりスタートしました。今回はラジオ大阪でもお聴きいただけることになりましたので，関西地方のみなさまもこんにちはってカンジです。関西弁で「合い言葉はBee／」（←文字で書くと同じだ）とやりましょう／その他の地方局でのオンエアも予定されていますが，原稿執筆時点では決定していないため，ここに明記できません。地元新聞のラジオ欄をチェックしてみてくださいね／

'96コナミときめきティーンズグランプリ決定／

このページでも募集しました「'96コナミときめきティーンズコンテスト」，めでたくグランプリが決定（してるハズ…）／本当にたくさんのご応募をいただきました。参加してくださったみなさん，本当にありがとうございました。

コナミレーベルインフォメーション番外編

「今月は強力タイトル目白押しで，さゆ鈴の出る幕じゃなさそうです。」

とかなんとか書いてたら，先月は流石野孝氏が欠席だと／何やってんだ流石野。書けないなら書けないと早く言ってくれないと，みんなにCDのことをお知らせできないでしょ，まったくぅ。

しかたないので(？)先月のこともちょっと言っていいかな？え，流石野氏のスペースが減るって？いいのよそんなの。どうせスペースあけてあげても書くの忘れちゃうような人なんだから。いいわよね？ありがと。

3月23日に藤崎詩織こと金月真美さんの「告白」，上田祐司さんの「女々しい野郎どもの詩」のシングルが発売されました。ハッピーエンディングとバッドエンディング同時発売／ってわけなんですけど，聴いていただけました？「告白」の詞はさゆ鈴が書かせていただきました。まだの人もぜひ，目と耳で金月真美さんの“美”を味わってみてくださいね。もっちろん「メメヤロ」も，上田祐司さんのセンスを生かした1枚に仕上がってますのでよろしくね。

さて，今月はちゃんと紹介してくれるんでしょうね，流石野へっぽこ大将くん？

さゆ鈴のひとりごと

新しい春を迎えている方も多いことでしょう。おめでとうございます。

ときめきティーンズコンテストのグランプリも決まり，春うららなこの頃でございますぅ。きっと皆さんも受験やらなんやらの厳しい冬を越えて“うらうら”な日々だと信じてお願いがあります。イラストをください(笑)。

お手紙をたくさん頂いて，感謝しております。お返事が遅れてごめんなさいです。でも，なかなかこのページでご紹介できるようなイラストがないんですよね。さびしいじゃありませんか，字ばっかりで。あなたの力を貸してくださいませ。お待ちしておりますわ。

流石野の言い分 大復活／編

全国181万2千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま□

ムクムク…ムクムク…。うぉぉぉっ／復活／先月は，あまりにも制作にハマってしまったため，原稿書けなくてすみませんッス。その甲斐(？)あって，4月24日，ついに金月真美ファーストアルバム「ときめき」が発売になります。金月さんも，このアルバムのために，大学を一時休学し，帰国するという力の入れようです。内容は，「二人の時～forever～」「もっと／モット／ときめき」をはじめ，金月さんの作詞3曲，作曲1曲など，全11曲を収録。楽しみに待っていてくらはい。

さらに同日発売なのが，「もっと／ときメモAPR」。ついに，あの伊集院レイ様をフィーチャーしたこのCD。フィーチャートラックには，どういうわけかベ◯バラの雰囲気がムンムン。シリーズ中，異色の作品になりそう。さらにこのCD，虹野沙希，古式ゆかり，館林見晴の3人娘（通称，ときめき少女隊）が歌う「□のスタートライン」という，超強力なイメージソングも収録しています。この曲はもう超オススメなので，こちらのほうもお楽しみに。

さらにさらに，とどまるところを知らない，ときめきCDラインナップ／同日発売がもう一つ／お待ちかねの「ときめきメモリアル対戦ぱずるだまオリジナルゲームサントラ」。ゲームセンターで熱く燃えたあのBGMが帰って来たぜ。流石野はこのBGMが大のお気に入りで，ラジオドラマのBGMとしても使ってしまったホド。このCD価格も2千2百円と，なんだかとってもお得です。

さらにさらにさらにぃ，5月2日「ときめきメモリアルSOUNDコレクション2」が発売だい／今回はデートスポットBGMの中から10曲をアレンジ。「スキー」「カラオケ」「プラネタリウム」なんかのBGMがフルアレンジで帰って来ます。クドイようですが，お楽しみに。

……ふぅ～……あと1枚……か？…

Falcom® NEWS EXPRESS

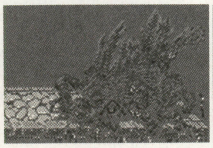
〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL0425-27-6501(代)　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

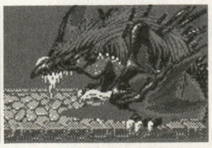
4/26発売予定!! 英雄伝説IV『朱紅い雫』

発売日が決定しました。ゴールデンウィーク前の4/26予定です。連休は英伝IV三昧で送る事ができますね(笑)。ではここで，ちょっとお得な情報を…。黒，白魔法以外に精霊魔法があります。精霊使いは戦闘時に1人につき1体の精獣を召喚できます。操作は不可能なものの一緒に戦う心強い味方になります。

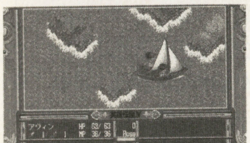
精霊魔法で呼び出せる精獣たち

地1.アラクネ，2.エント，3.ベヒモス，水1.ウンディーネ，2.セイレーン，3.フェンリル，火1.サラマンダー，2.ケルベロス，3.オルマズド，風1.ジン，2.ミネルバ，3.トール。魔法クラスが上がれば召喚できる精獣が地水火風4種類×ランク5の，最大20種になります。レベル4と5の精獣はゲーム中，あなた自身で確かめて下さいね。


▲エント：鋭い根を地中から突き出し攻撃を仕掛ける。


▲ケルベロス：両翼から熱エネルギーを集約させ火球を発射。

4/21 JACOM'96に出展参加!!



JACOM'96(ジャパン・アミューズメント・コンピューターソフトウェア・マーケット)にファルコムは，英雄伝説IV『朱紅い雫』を引っさげて出展しまーす。

最新の『朱紅い雫』を発売前に体験したい君は，ぜひ遊びに来てちょーだいな。また当日はブース内でのグッズ販売も行ないますのでどうぞヨロシク!!

日時：4/21(日)AM10:00～PM4:00
場所：池袋サンシャインシティ文化会館2階

通信販売&ファルコムショップだけでしか入手できない購入予約特典!!

朱紅い雫を通信販売，又はファルコムショップで購入予約された方全員にプレゼント!! 1．朱紅い雫ファンブック，2．朱紅い雫新作テレカ（非売品），3.朱紅い雫オリジナルディスクシール，他。通信販売申し込みは，TEL0425-27-6501まで。又，ファルコムショップ店頭でご予約下さい。

◀これが特典テレカ（非売品）だ。エル・フィルディンのマップを背にアヴィンとアイメルの2人をデザインしてあるのだ。

最新情報はインターネットでつかめ!!

合言葉は ファルコムコム falcom.com

英雄伝説IV『朱紅い雫』専用ホームページで最新情報をGETするのだ。INTERNETアドレスはhttp://www.falcom.com/ed4/です。

朱紅い雫グッズ先行発売中!!

ゲームソフト販売に先駆けてグッズが完成，

発売中!! B2ポスター，テレカ，ポストカードなど。また続々企画も進めてるので期待してくれ!!

▲左No.197朱紅い雫テレカA（ポストカード付），右No.198朱紅い雫テレカB（ポストカード付）各￥1,200。また，同イラストのポストカードNo.100と101も，各￥150で発売予定です。

4/24『イースVオーケストラバージョン』発売!!

◀KICA-178

寺島民哉編曲のオーケストラアレンジが登場。『Lost Kingdom』『Field of Gale』『Niena』他全10曲収録。5/22『ボーカルコレクションIV』超特価2,500円で発売。そして6/5『英伝IV朱紅い雫』CDドラマ発売。ギャグ抜きどシリアスな本格的サウンドノベルに超期待してくれ!!詳しくはINTERNETのhttp://www.falcom.com/cd/だ。

新人さんいらっしゃい!!

ファルコムの求人は通年随時。かくいう私も途中入社なんだなコレガ。●詳しい応募方法をご覧になりたい方はお葉書でご請求下さい。資料請求先:日本ファルコム採用担当BFN4係

どんどんいくぞMIDIファイルズ もうMIDI音源は買ったかな!?

SMF集・セレクトシリーズ
No.423 ソーサリアン－vol.1－発売中
1.オープニング
2.ブルー・ドラゴン（暗黒の魔道師）
3.生還（消えた王様の杖）
4.洞窟I（氷の洞窟）

▲これは発売中のブランディッシュ3

No.424 ソーサリアン－vol.2－4/26発売予定
1.城「ここで逢えるね」
2.ダンジョン（消えた王様の杖）
3.ブラディー・リバー＋封印（ルシフェルの水門＋盗賊たちの塔）
4.エンディングII

各￥2,000

代々木ファルコムショップ ブラ2&イースVボス戦タイムアタック大会開催中!!

参加希望の方は店員に声を掛けて下さい。指示に従ってエントリー用紙に必要事項を書いたら，スタート!!何度でも挑戦できます。期間は5/6まで，受付時間はPM5:00までです。期間終了時点で最短タイムの方が優勝者です。世界で1枚，ファルコム屈指の絵師直筆イラストなど，豪華商品もあります。さあ，ふるってご参加下さい。

※どうしてもショップへ来れない方は…タイム表示の画面を撮った写真と，氏名・生年月日・〒・住所・Telを記入した用紙をファルコムショップまで郵送して下さい。

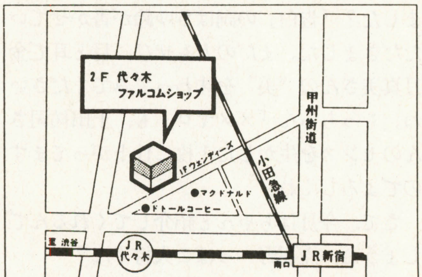
■ゴールデンウィークCDフェア実施!!

5/6迄に関連CDをお買い上げ又はご予約の方に，ファルコムグッズ粗品プレゼント!!

■イラストコンテスト'96春展示中!!

ぜひ皆さんの力作を見て，あなたの清き1票を投票してあげて下さい。※'96夏大会作品募集中。締切6/30まで，詳しくはファルコムショップまでお問い合わせ下さい。

■ファルコム通信No.8最新号完成配布中!!



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

TG ステーション

Windows® 95専用ファンタジーRPG『R2～遺跡への道～』絶賛発売中!!

TGL TECHNICAL GROUP LABORATORY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

ファーランドストーリースクリーンセーバー発売中！

ようやく春もたけなわになってきて，眠気もひときわな今日この頃，天気のいい日はピクニックにでも行きたくなりますねぇ。

ところで，ファーランドストーリースクリーンセーバー，買ってくれましたかぁ？

第４章から第６章までのキャラクター総出演の楽しいスクリーンセーバーと，書き下ろしの壁紙がセットになった，ファーランドストーリーファン必見の１本。

Windows95, Windows3.1のユーザーは買わなきゃソン！ お店で見かけたら即GETだ！

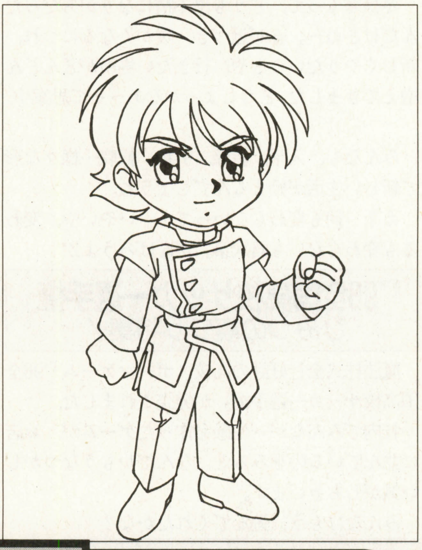
『ファーランドストーリースクリーンセーバー』
Windows95，Windows3.1両対応
CPU　　：i486以上を推奨
メモリ　：8MB以上（推奨12MB以上）
表示画面：640×480，256色以上
音源　　：MIDI対応
CD-ROM版，価格5,800円

さて，気になるファーランドストーリー第３章「天使の涙」のWindows版と，ファーランドストーリー伝記「アーク王の遠征」for DOS/V。

発売が遅れたけれど，そのぶん頑張って作ってますから期待しててくださいね!!

『ファーランドストーリー～天使の涙～for Windows』
Windows95，Windows3.1の両方に対応!!
CPU　　：i486以上を推奨
メモリ　：8MB以上（推奨12MB以上）
表示画面：640×480，256色以上
音源　　：MIDI音源，PCM音源対応
HDD　　：空きが10MB以上必要
CD-ROM版，価格9,800円

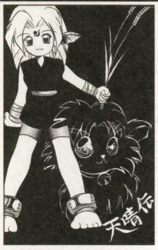
『ファーランドストーリー伝記　アーク王遠征 for DOS/V』
IBM PC/AT及び，その100%互換機
CPU　　：80386以上，推奨80486-33MHz以上
メモリ　：メインメモリ640KB，
　　　　　EMSメモリ2MB以上
HDD　　：空きが6MB以上必要
FD版，CD-ROM版，共に9,800円



今月のイラスト大特集！

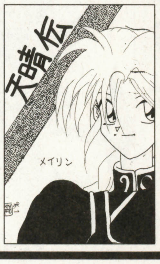
▲東京都　蒼霧　羅夢さん
TGステーション一番乗りの「まねき猫の小判」イラスト！新作を描いてもらえるとスタッフとしてもうれしいです。ところで車恐怖症は治りましたか？

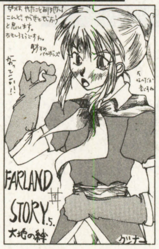
▼埼玉県　あるむさん
女性キャラに押され気味の幻斗くん（笑）。ファーランド関係のイラストも女性が多いし…。TGLキャラの宿命なのかも…？



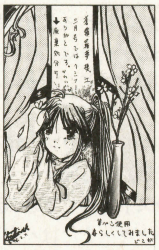
▲岐阜県　極堂さん
と，いうわけで人気の高いタマモちゃん。ホワイトで描かれたベニマルがナイス！

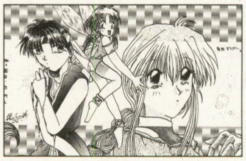
▼大阪府　聖華　羅維さん
こちらは美鈴。本編よりおしとやかそうで可愛いですね。だのに，きれいに描いてくれたイラストに消印が入ってました（涙）。郵便屋ぁ！





▲兵庫県　すすめバカボンズさん
いさましいポーズのクシナー。ぜひともゲーム本編も遊んでくださいね。（やはり，作ったかぎりは楽しんでほしいです。ぅ）





◀▲神奈川県，美貴　千博さん
今回も送ってくれてありがとう。うれしいので２枚一挙に載せちゃいました。「白銀」と「大地」の絵が多いですけど，好きなのですか？

みんなのイラスト待ってるよ！

好きなあの娘といつでも会える。

V.G.スクリーンセーバー

Windows 95® /3.1両対応 CD-ROM版 5,800円（税別）
●要CD-ROMドライブ●要ハードディスク
FM音源　MIDI音源　ステレオFM音源　PCM音源対応

オリエンタルRPG

あっぱれ伝―伏龍の章―

PC9801/9821 FD版 CD-ROM版 9,800円（税別）
●ハードディスク専用●CPU386以上●要RAM2.6M以上
●付録・ポスター・原画集・アイロンプリント付き

R² アールツー 遺跡への道

●Windows® 95専用，本格派RPG/先陣を切って，TGLから登場！
●GAME SDKを使用した，高速でスムーズな画面描画を実現！今までのWindowsゲームとは違う
●シナリオは「機動戦士ガンダム・超時空要塞マクロス」の松崎健一氏
●ゲーム専用機にはない！キメ細かな高解像度256色画像が描き出す新・TGLワールド

CD-ROM版　価格¥9,800円（税金）

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721（代）総務部
勤務先：大阪市北区（南森町）または福井県福井市

第35回 マジカルステーション ～魔法のツボ～

〒651神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社

あと１カ月弱で，みずぴょんが魔法株式会社に入社してから１年がたちます。新入社員もまもなく入社してくるから，ちょっぴりドキドキ。

冬は寒くって，どうも出不精になりがちだったんだけどね～。春が近づき，暖かくなるにつれ，新しくやりたいことや，行きたい場所がどんどん増えてきました。どうしよっかなあ～って思案中。

みんなも，入学，就職，引越，転職…様々な形で新しい生活が始まるんでしょうね。

え？ 何も変わらないって？ いやいや，変わるも変わらないも君次第。がんばろうよ!!

『'96全国高校サッカー選手権』ひみつの裏ワザ特集！

魔法株式会社好評の高校スポーツゲーム『'96全国高校サッカー選手権』が発売されました。

社内でみんなが一生懸命作ったゲームが，お店に並んでいるのをみると，なんだかもうなつかしい気がしちゃいます。

みんなはもう，遊んでくれたかな？

今回はこの『'96全国高校サッカー選手権』の発売を記念して，企画担当の「借金王」しんちゃんから，すっごい裏ワザ情報を聞き出してきました！

やったね!!

「大会モード」で，「最初から」ゲームを始めるとき，自分の名前を入力する場面があるのだけど分かるかな？

で，そのときに自分の名前を「しゅーと」君にしてごらん！

すると不思議。チーム全員のキック力が最高値の99になっているのだ。らっきー！

ちゃんと入力できれば，「OK」ボタンで決定するときに，「シュート!!」って言ってくれるから分かるよ。

例えばね，「くりあ」君って名付けると，いままでのセーブデータを消去することができます。

便利な機能だけど，間違って大切なデータを消さないように気をつけて！

さらに「ぜんこく」君にしてみて！ どうなったかな？？？（確かめてみてね）全部教えてあげたいのだけど，これ以上言っちゃうとしんちゃんに怒られるので，ナイショなのだ♡

10個以上あるこのヒミツの名前，すっごーく役に立つ名前もあったりするので，がんばって探してみてよ。

〈しんちゃんのひとことコーナー〉

どうも。「借金王」しんちゃんです。サッカーをつくっている間，ずっと会社に泊まり込んでいて，お金を使う暇があんまりなかったので，すっかり借金もなくなってしまいました。今度は「貯金王」をめざそうかなと思ってます。

でも，暇さえあればセ○のバー○ャファイターばっかりやってるし，そろそろ春のG1シリーズ（競馬のレースのこと）も始まるし，やっぱり無理かな。

というわけで（どういうわけや？）「'96全国高校サッカー選手権」は絶対面白いので，みんな買ってください。感想も聞かせてください。

まじかる・あ～とぎゃらりぃ

●今月号のお題「忍び」●

今回より始まりました新コーナー「まじかる・あ～とぎゃらりぃ」は，毎月一つのテーマでみなさんからのイラストを募集しています。

今回のテーマは「忍び（忍者&くノ一）でした。第１回目だけど，ハガキの集まりもなかなかいい感じ。

これからもイラスト投稿よろしく頼みまーす。6月号は，第２回テーマ「プリンセス」の発表だ！

〈イラストを描くときの注意〉

1）ハガキ・またはハガキサイズのしっかりした紙に描く

2）黒インク１色で。（鉛筆・ボールペンはダメ）

3）スクリーントーンはOK！しっかり圧着してね！

4）ワープロは感熱紙の場合，コピーして貼る

折角がんばってイラスト描いても，鉛筆描きだったり，カラーペンだと，無条件でボツになっちゃうから本当，気をつけてね。

〈イラストを送るときの注意〉

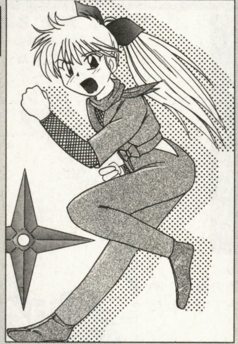
1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く（プロフィール等も添えてくれると嬉しい）

2）上記住所当てに送る。まとめて送るときは，封書がおトク。その場合，中のイラストは切手貼らなくってもいいからね。

●7月号のテーマ●

7月号のテーマは，「双子の魔法使い」です。難しい？？？気になる締め切りは，GW明けの5月8日頃。GWにいっぱい描いて送ってね。

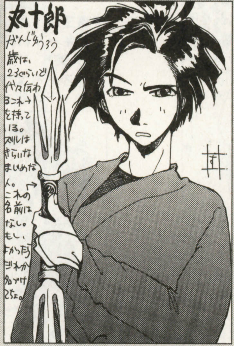
金のくノ一



ぶんちょ

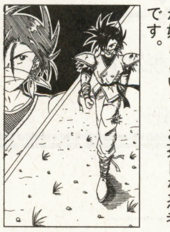
◀『名前不明？』投稿一番乗りと，動きあふれる元気いっぱいのくノ一が今回の金賞!!ポニーテールがいいね。実は見たときからほぼ金賞確定の一枚でした。名前がないのが超！残念。

銀の忍



すすめバカボンズ

◀『丸十郎』金賞がくノ一なので，銀賞は男キャラから。（「くノ一」で「くのいち」って呼んでつまり「女」忍者のことを言います。念のため）生真面目そーな，「まゆ毛」が気に入りました（笑）



流音

◀『沙移羅』実は「たまご」が好きという，お茶目な忍者です。

松田ばんれい

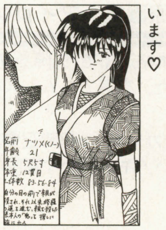
◀『風矢』いかにも修行中！ってかんじでかわいいね。テレカ当たり！

とりはち

◀『洛憐』葉月様復活記念「がんばって下さい！」だそーです。

葉月

◀『陵』とりはちさんからのコール返し，届きましたか？



雪月花

◀『ナツメ』予告通り，次回では男キャラを楽しみにしています♡

谷橋衣諭

◀『ゴウ』希少な正統派の忍者です。たくさんの隠し武器有り。

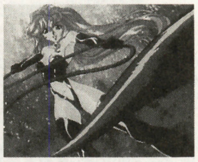
ぷーちゃんのアイマックス情報局

セガサターン用ソフト 『爆れつハンター』

4月26日発売予定！　予価8,800円(税別)

ここまできたら見せちゃえ。

題して「ここが売りどころ！　ティラとショコラの過激にお仕置きバージョン」(何だ，そりゃ。)



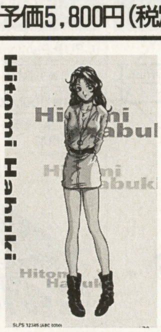
カラーで見たい人は，今すぐ最寄りのファミコンショップか，おもちゃ屋に走れッ!!

発売前なのに何故？　と思われる方に，あえて言うなら「アイマックスのオリジナルポスターが張ってあるのじゃ。しかぁ～もッ，この写真のバージョンのコスチュームで！」ってカンジか。ま，見てのお楽しみ♡

ついでに予約してくれると，限定オリジナルポスターがついてくるぞ。

プレイステーション用ソフト 『花札グラフィティー恋々物語』

5月10日発売予定！　予価5,800円(税別)



今までの「花札ゲーム」とはちょっと違う。ゲームモードは「ストーリーモード」と「フリー対戦モード」の二つ。

今回の２人の花札レディズの他に，美人，美少女が７人も登場する。そんな女の子達とこいこい遊びして，恋々遊びもできちゃう，新感覚のゲームなのだ♡

「ストーリーモード」は，主人公が花札流派「花鳥風月流」の後継者としてふさわしいかどうか，試されるところから始まる。

様々な課題をクリアしつつ，分家の女の子達と楽しい恋のシミュレーションを繰り広げるこのゲーム。恋の相手次第では…なんてコトもあるかもねん。

「フリー対戦モード」では,ストーリーモードで登場した女の子達とこいこいや花合わせで花札対決。対戦時は２等身のキャラクター達。それぞれかわいいリアクションを見せてくれます。札のキレもいいので，結構ハマって遊べるお買い得ゲーム！

ぢんちょうげ

春の雨がそぼ降る季節になってきました。桜も咲き始め，皆さまの中には「新規一転」という立場の方も多いでしょう。

世の中覚えることが多すぎて，なかなか思ったように進まない，という場合もなきにしもあらず。くよくよしても始まりませんわ。皆さま，お互いガンバって生きていきましょう。暗くなるだけソンざんす。

話は変わって。最近，新しい本になかなか手が出せず，とかいってこの活字中毒（というにはおこがましい代物だが…）は止められず，この状況をなんとかしようと昔の本をひっぱり出しては読んでいます。何が面白いって当時とは違った感想をもつ自分に「進歩していないようで，してるのかしら？」と思うこと。一日一歩ならずとも，３年５年も過ぎていれば，とらえ方が違ってくるのはあたりまえ。それなりに成長はしているのね。ちょっと安心。

そして，もっと面白いのが当時，友人の書いてくれた感想文。

貸し本に白い紙のカバーをつけては，あれこれと感想を書いて返してくれたモノを再度読むのだ。コレがたまらなく笑える。ギャグあり，マンガありで本がどんなにくだらなくても捨てるに捨てられず，古本屋にも持っていけない。でも，ぷーにとっては「宝」だからいいけどね。

皆さまもやってみてはいかが？自己主張は必要だけど，他人の考え方を見るというのも必要でしてよ。なんといっても面白いしね。

今月の常連さん

毎日が忙しい。休みの日の特集番組は昼寝していて見逃した。友人が結婚の報告をしてきた。梅雨前線はもうすぐそこだ。…あぁ，うっとうしい。

▲「ぶんちょ」くん（東京都）マイコさんカムバック派ですな。▲「白い悪魔」くん（石川県）無事卒業おめでとう。▲「しげピン」くん（大阪府）▲「恩」くん（東京都）▲「雪月花」くん（栃木県）▲「コメット」くん（大阪府）死神の修行中といったところですか。▲「谷橋衣論」くん（大阪府）

お便り・イラストの送り先

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田　株式会社アイマックス
「ぷーのアイマックス情報局
～マントルの中の真実～」係まで

ようこそ，薔薇屋敷へ

◀「とりはち」くん(東京都)君で2人目です。以降，さっぱり…。というわけで，今度，掲載したティラ達のコスチュームで描いてくるコト♡

◀「トッリメ野沢」くん(埼玉県)はじめまして。君のイラストを見てある小学校（母校）の二宮金次郎像の首がとれていたのを思い出した…。

溶解館

◀「葉月」さん(東京都)あんまり可哀そうで載せちゃいましたわ。(夜の住人もふんだりけったり。)でも，表にもハンコ付いてンだよね。何やってる郵便局！ってか。

◀「和々草」くん(神奈川県)相変わらず，繊細でブラックきかせた絵を描きますね。ぷーにも春になるとこの絵のように頭に花が咲き，花粉症で苦しみます。

◀「すずめバカボンズ」さん(兵庫県)バックのトーン処理がすばらしい。絵もかわいいし。…ムネがたりないか？(おいおい)最後の処理がザツだったのが残念。

◀「蒼霧羅夢」さん(東京都)今年は受験だとか…。コレばっかりは当人のやる気しだい。人間やる気になればすごいです。(過去実証済み)がんばれッ！

アイマックス　アカデミー

4月に入りました。春ですね～。新生活をスタートされた皆さんいかがですか？

アイマックス　アカデミーも15日から新生活がはじまります。全日コースの，ゲーム企画制作本科とマネジメント＆マーケティング科が開校します。事務局もなにせ初めての生徒さんたちなので，ドキドキ・ワクワク・ソワソワ状態なのです。でもみんなかわゆ～い生徒ちゃんたちなので，面倒を見てあげるわ！

そして５月からのインターネット，６月からの夜間の皆さんも早く生徒さんになってくれれば，まとめて面倒みちゃうのに……。はやく生徒になってー。

ということで，4月12日(金)・4月19日(金)・4月26日(金)の３日間夜６時30分より見学会を行ないます。昼間の全日コース，夜間コース，インターネット通信講座のどれでもかまいません。興味のある方は，ドシドシ来てください。

前回もお知らせしたけど，６月夜間生は入学金の100,000円がなんと免除になる！こんなお得なことってめったにないぞー　今がチャンス！

それと５月の３日(祝)・４日(祝)と特別体験セミナーを行ないます。何せ「特別」って言うぐらいだから，「特別」なことを考えてます。来る価値アリ！ってことでお問い合わせ待ってまーす。

●アイマックス　アカデミー
〒144 東京都大田区西蒲田6-36-11西蒲田NSビル
TEL 03-3737-2226　FAX 03-3737-2522
フリーダイヤル 0120-00-3261

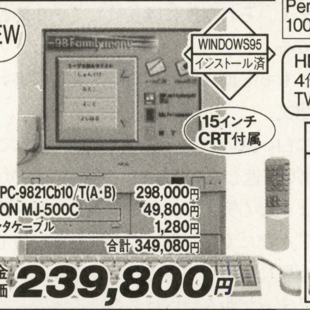
パソコンランド21 フレッシュスタート

中古パソコン・周辺機器
高価下取フェア同時開催
あなたのパソコン周辺機器が最新機種にパソコンランド21全店にてパワーアップ!!
ワープロ下取りフェアーも好評開催中！

NEC CanBe

CPU	RAM
Pentium 100MHz	16MB

NEW
WINDOWS95 インストール済
HDD：850MB
4倍速CD-ROM
TV機能 FAXモデム
15インチ CRT付属



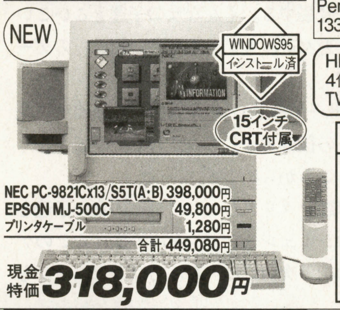
インストール済ソフト
Aタイプ 一太郎6.3/R1
Bタイプ Microsoft WORD
インターネット・カラオケ・ディズニーCD等家族で楽しむソフト多数。

NEC PC-9821Cb10/T(A・B) 298,000円
EPSON MJ-500C 49,800円
プリンタケーブル 1,280円
合計 349,080円
現金特価 **239,800円**

NEC CanBe

CPU	RAM
Pentium 133MHz	16MB

NEW
WINDOWS95 インストール済
HDD：850MB
4倍速4連装CD
TV機能 FAXモデム
15インチ CRT付属



インストール済ソフト
Aタイプ 一太郎6.3/R1
Bタイプ Microsoft WORD
インターネット・カラオケ・ディズニーCD等家族で楽しむソフト多数。

NEC PC-9821Cx13/S5T(A・B) 398,000円
EPSON MJ-500C 49,800円
プリンタケーブル 1,280円
合計 449,080円
現金特価 **318,000円**

NEC PC-9821 V13

CPU	RAM
Pentium 133MHz	16MB

NEW
WINDOWS95 インストール済
HDD：850MB
4倍速CD-ROM
ソフトウェアMPEG対応
17インチ CRT付属

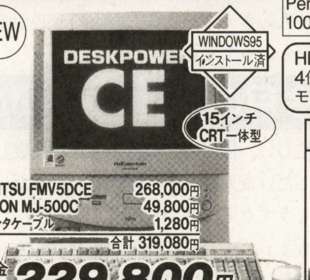
インストール済ソフト
Aタイプ 一太郎&1-2-3
Bタイプ WORD&EXCEL
他にメニューソフト、CD再生ソフト等役立つソフトが盛り沢山。

NEC PC-9821V13/S7R(A・B) 378,000円
EPSON MJ-500C 49,800円
プリンタケーブル 1,280円
合計 429,080円
現金特価 **298,000円**

FUJITSU FMV DESK POWER CE

CPU	RAM
Pentium 100MHz	16MB

NEW
WINDOWS95 インストール済
HDD：850MB
4倍速CD-ROM
モデム：14.4K
15インチ CRT一体型



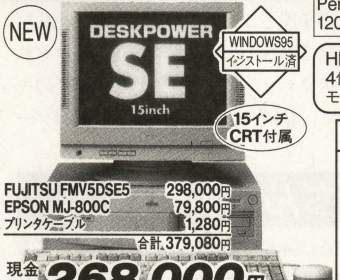
インストール済ソフト
一太郎モデル 一太郎&ロータス
WORDモデル WORD&EXCEL
オアシスモデル オアシス&ロータス

FUJITSU FMV5DCE 268,000円
EPSON MJ-500C 49,800円
プリンタケーブル 1,280円
合計 319,080円
現金特価 **229,800円**

FUJITSU FMV DESK POWER-SE

CPU	RAM
Pentium 120MHz	16MB

NEW
WINDOWS95 インストール済
HDD：1GB
4倍速CD-ROM
モデム：28.8K
15インチ CRT付属



インストール済ソフト
一太郎モデル 一太郎&ロータス
WORDモデル WORD&EXCEL
オアシスモデル オアシス&ロータス

FUJITSU FMV5DSE5 298,000円
EPSON MJ-800C 79,800円
プリンタケーブル 1,280円
合計 379,080円
現金特価 **268,000円**

FUJITSU FMV DESK POWER-SP

CPU	RAM
Pentium 133MHz	16MB

NEW 更にお安く
WINDOWS95 インストール済
HDD：1GB
4倍速CD-ROM
モデム：28.8K
15インチ CRT付属

インストール済ソフト
一太郎モデル 一太郎&ロータス
WORDモデル WORD&EXCEL
オアシスモデル オアシス&ロータス

FUJITSU FMV5DSP5 338,000円
現金特価 **298,000円**

IBM Think Pad530CS

CPU▶DX4-100MHz
メモリ▶12MB
HDD▶540MB
A5ファイルサイズ
DSTNカラー
処分

IBM Think Pad530CS
現金特価 **298,000円**

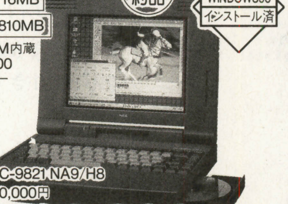
NEC PC-9821 Nb7

CPU▶Pentium 75MHz
メモリ▶8MB
HDD▶810MB
CD-ROM内蔵
TFTカラー
WINDOWS95 インストール済

NEC PC-9821 Nb7/C8
定価448,000円
現金特価 **288,000円**

NEC PC-9821 Na9

CPU▶Pentium90MHz
メモリ▶16MB
HDD▶810MB
CD-ROM内蔵
800×600
TFTカラー
ご予約品
WINDOWS95 インストール済

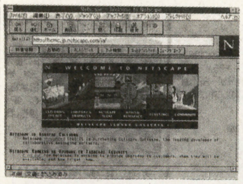


NEC PC-9821 NA9/H8
定価620,000円
現金特価 **398,000円**

SHARP メビウスノート

CPU▶Pentium100MHz
メモリ▶16MB
HDD▶800MB
CD-ROM内蔵
800×600
TFTカラー
WINDOWS95 インストール済

SHARP PC-A355
定価500,000円
現金特価 **418,000円**



もっと身近になったInternet

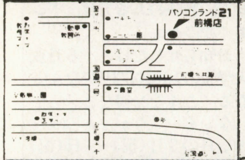
群馬インターネット
《アクセスポイント》前橋・高崎・伊勢崎
両毛インターネット
《アクセスポイント》太田・小山

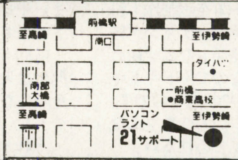
店頭にて申し込み受付中！
詳しくは店頭にてお問い合わせ下さい。

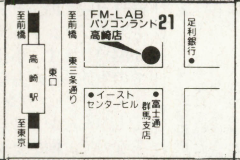
通信販売お申込みのご案内

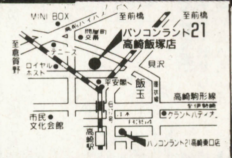
ご注文ご相談 ☎0270・21・3121
〒372 群馬県伊勢崎市八幡町60−6

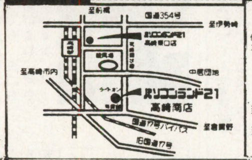
お支払い方法
●銀行振込み/下記銀行口座へお振込み下さい。
群馬銀行 伊勢崎北支店
（普通） 口座番号91894
（口座名） パソコンランド21伊勢崎店
●現金書留/電話番号を明記の上ご送金下さい。
●クレジット/専用の申込み用紙をお送り致します。
※表示価格は全て消費税別です。配送料千円均一

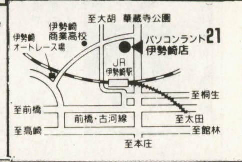
前橋店 営業時間 AM11:00〜PM8:00

前橋市荒牧町837-1 ☎0272(37)2521

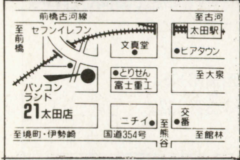
前橋南店 営業時間 AM11:00〜PM8:00

前橋市天川原町8-1 寺沢ハイツ1F ☎0272(21)9821

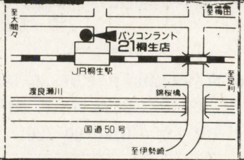
高崎東口店 営業時間 AM10:00〜PM7:00

高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273(26)5221

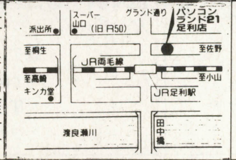
高崎飯塚店 営業時間 AM11:00〜PM8:00

高崎市飯塚町1380 ☎0273(64)0521

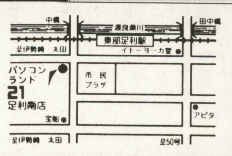
高崎南店 営業時間 AM10:00〜PM7:00

高崎市下之城町164-1 ☎0273(27)7221

伊勢崎店 営業時間 AM10:00〜PM7:00

伊勢崎市八幡町60-6 ☎0270(21)3121

太田店 営業時間 AM11:00〜PM8:00

太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276(45)0721

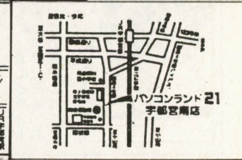
桐生店 営業時間 AM10:00〜PM7:00

桐生市宮前町2-9-38 ☎0277(25)2721

足利店 営業時間 AM10:00〜PM7:00

足利市伊勢町1-2-10 ☎0284(43)1621

足利南店 営業時間 AM10:00〜PM7:00

足利市八幡町1-9-1 ☎0284(72)8521

宇都宮戸祭店 営業時間 AM10:00〜PM7:00

栃木県宇都宮市上戸祭2丁目457-1 ☎0286(43)7221

宇都宮南店 営業時間 AM11:00〜PM8:00

宇都宮市宮の内2丁目173-19 ☎0286(54)2821

パソコンパワー 朝市 実施中

朝市では日替特選パソコン激安限定販売

AM.10:30よりCALL受付開始

通販受付ダイヤル **0492・89・2369**

●パソコン購入の新入学生、新入社員の方にすてきなプレゼントあり
●メーカー保証付、初期不良新品交換、NECパソコン買取・下取・中古販売

FAX.83-0863

今月のおすすめセット

♣セットの組み合わせ及びクレジットの支払回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。♣

5-B1 NEC 98CanBe 入門セット PC-9821Cb10/T

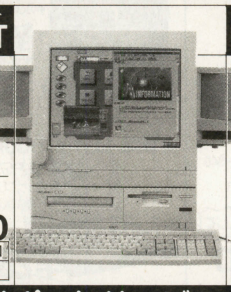
PC-9821Cb10/TA, TB
カラープリンター MJ-500C
プリンタケーブル (36P-H36P)
マウスパッド&クリーニングディスク
パソコンラック&チェアセット
ゲームソフト 三国志 win
ゲームソフト メビウスリンク2 win
合計定価 ¥399,300

特価 ¥277,000
¥14,300×24回 ¥10,100×36回
¥7,600×24回 ㋭4万円×4回

5-B2 NEC 98CanBe 高性能セット PC-9821CX13/S5T

PC-9821Cx13/S5TA, S5TB
カラープリンタ PR101/J180
プリンタケーブル (36P-H36P)
マウスパッド&クリーニングディスク
パソコンラック&チェアセット
ゲームソフト ボルテックス win
ゲームソフト クラシックロード4 win
合計定価 ¥516,300

特価 ¥348,000
¥18,000×24回 ¥12,800×36回
¥7,800×36回 ㋭3万円×6回



5-B3 NEC 98バリュースター入門セット PC-9821V12/S5R

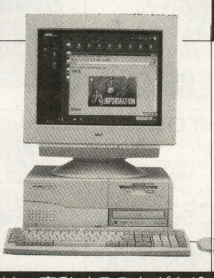
PC-9821V12/S5RA, S5RB
カラープリンタ BJC-400J
プリンタケーブル (36P-H36P)
マウスパッド&クリーニングディスク
FMサウンド SXM-F
ゲームソフト 三国志5 win
ゲームソフト レベルアサルト2 win
合計定価 ¥389,500

特価 ¥275,000
¥14,300×24回 ¥10,100×36回
¥9,300×24回 ㋭3万円×4回

5-B4 NEC 98バリュースターモデムセット PC-9821/S7R

PC-9821V13/S7RC, S7RD
カラープリンタ PR101/J180
プリンタケーブル (36P-H36P)
FMサウンド SXM-F
マウスパッド&クリーニングディスク
ゲームソフト A列車で行こう4 win
ゲームソフト 大戦略5 win
合計定価 ¥520,500

特価 ¥365,000
¥18,800×24回 ¥13,300×36回
¥6,700×36回 ㋭4万円×6回



5-B5 NEC 98NOTE CD-ROMセット PC-9821Nb7/C8

PC-9821Nb7/C8
増設メモリ 8MB（合計16MB）
カラープリンタ BJC-35V
プリンタケーブル (36P-H36P)
MS オフィスPRO 95（CD）
ゲームソフト 大戦略5 win
合計定価 ¥603,800

特価 ¥399,000
¥20,600×24回 ¥14,700×36回
¥8,100×36回 ㋭4万円×6回

初心者大歓迎の店 | セレクトサポートサービス

周辺機器の取付調整やソフトウエアのインストールなど必要なサポートをご注文時にお申し付けください。格安料金にて実施いたします。

通販特価は、変動することがありますので注文の際ご確認下さい。尚、価格にはには消費税配達料は含まれておりません。

お買得パソコン

NEC	PC-9821V7/S7KA	¥175,000
	PC-9821V10/S7KA	¥198,000
	PC-9821V10/S5KA	¥168,000
	PC-9821BX4/U2	¥ 45,000
	PC-9801NA	¥ 78,000
	PC-9821Xs/U7W	¥ 59,800
COMPAQ	プレサリオ CDS520	¥ 88,000
APPLE	LC-575/160	¥ 88,000
富士通	FMV-57D4S3(H-Word)	¥188,000

パソコン

NEC	PC-9821V12/S5RA, B	¥208,000
	PC-9821V12/S7RA, B	¥248,000
	PC-9821V13/S5RA, B	¥238,000
	PC-9821V13/S5RC, D	¥269,000
	PC-9821V13/S7RA, B	¥275,000
	PC-9821V13/S7RC, D	¥309,000
	PC-9821XA16/R12	¥288,000
	PC-9821XA16/R16	¥325,000
	PC-9821XV13/R16	¥245,000
	PC-9821XT16/R16	¥498,000
	PC-9821CB10/TA, B	¥218,000
	PC-9821CX13/S5TA, B	¥288,000
	PC-9821CX13/S7MA, B	¥348,000
	PC-9821CR13/TA, B	¥288,000
	PC-9821NE3/5	¥198,000
	PC-9821NB7/C8	¥278,000
	PC-9821NA9/H8	¥348,000
	PC-9821NA12/H10	¥428,000
	PC-9821NA13/H10	¥538,000
IBM	Aptiva 560	¥268,000
	Aptiva 770	¥288,000
	Aptiva 775	¥328,000
	Aptiva 785	¥368,000
富士通	DESK POWER-SE51,53	¥228,000
	DESK POWER-SP51,53	¥258,000
	DESK POWER-TE51,53	¥248,000
	DESK POWER-TP71,73	¥378,000
APPLE	Performa 5320	¥298,000
	Performa 6310	¥288,000
	PowerBook 190CS/66	¥228,000
	PowerBook 5300C/100	¥388,000
コンパック	PRESARIO 9650	¥308,000
	PRESARIO 5224	¥179,000

その他商品・新製品については、お気軽にお問い合わせ下さい。

モニタ

17″	ICM	LS2617FNII	¥58,000
	三菱	RD-17GX	¥84,800
	NEC	PC-KM173R	¥74,800
	NEC	PC-KM174	¥114,000
	ソニー	CPD-17SF8	¥74,800
	MAG	DX17Ne	¥58,000
	飯山	MF-8617E	¥65,800
	飯山	MT-8617E	¥83,800
	エレコム	HRM-17G	¥54,800
15″	ソニー	CPD-15SF8	¥48,800
	飯山	MF-8515E2	¥37,800
	ICM	LS2815FN	¥34,800
	NEC	PC-KM153R	¥38,000
	NEC	PC-KM154	¥74,800
	NEC	PC-TM151 (TV付)	¥59,800
	エレコム	HRM-15	¥32,800
	三菱	RD-15G	¥39,800

プリンタ

キヤノン	BJC-35V カラーA4	¥29,800
	BJC-400J カラーA4	¥ 32,800
	BJC-410J カラーA4	¥ 43,800
	BJC-610J カラーA4	¥ 54,800
	LBP-730	¥175.000
エプソン	MJ-500C カラーA4	¥ 27,800
	MJ-800C カラーA4	¥ 47,800
	MJ-900C カラーA4	¥ 64,800
	MJ-5000C カラーA3	¥128,000
	MJ-5100C カラーA3	¥148,000
	MJ-3000CU カラーセット	¥105,000
	LP-8200SX	¥138,000
NEC	PC-PR101/J180	¥ 34,800
	PC-PR101/J400	¥ 62,800
	PC-PR201/65	¥ 78,000
	PC-PR201/65LA	¥ 98,000
	PC-PR1000EW	¥ 59,800
	PC-PR2000E	¥128,000
	PC-PR2000FW	¥175,000

フロッピーディスクドライブ

アキュレート	3.5″×1ドライブ(3モード)	¥13,800
	3.5″×2ドライブ(3モード)	¥19,800
	5″×1ドライブ	¥18,800
	5″×2ドライブ	¥27,800
アルファデータ	3.5″×1ドライブ(3モード)	¥14,500
	3.5″×2ドライブ(3モード)	¥21,800
	5″×1ドライブ	¥19,500
	5″×2ドライブ	¥28,800

ハードディスクドライブ

メルコ	DNB-340 98内蔵B, Xシリーズ	¥24,800
	DNC-A515 98内蔵Aシリーズ	¥27,800
	DNC B831 98内蔵ドライブベイ用	¥29,800
	DNC-B1024 98内蔵ドライブベイ用	¥39,800
	DNN-497S 98NOTE	¥32,000
	DNN-790S 98NOTE	¥48,000
	DNN-1187S 98NOTE	¥72,000
	DSC-1024N 98外付IF付	¥38,800
	DSC-2048N 98外付IF付	¥79,800
	DSC-1024V DOS/V外付IF付	¥42,800
	DSC-1031A MAC外付	¥36,000
ICM	INTER BR-540 98B, X	¥29,800
	INTER AR-340 98Aシリーズ	¥27,800
	INTER DR-850 BX3, 4	¥42,800
	INTER DR-1000 BX3, 4	¥54,800
	INTER BS-540 98BX4	¥25,800
	RX-540-CIN 98外付IF付	¥28,800
	RX-1000-CIN 98外付IF付	¥39,800
	RX-1000-IAV DOS/V外付IF付	¥46,800
	RX-1000-M MAC外付	¥38,800
	PACK NX-500 98NOTE	¥38,800
	PACK NX-810 98NOTE	¥59,800
	PACK EV-340 EPSON-NOTE	¥29,800
IOデータ	HDS-1G/PCI 外付IF付	¥61,500
	HDS-2G/PCI 外付IF付	¥94,500
	HDS-1G/98-L 98外付IF付	¥38,800
	HDS-1G/ISA DOS/V外付IF付	¥43,500
	HDS-1G/AP-L MAC外付	¥36,800
	HDN-810M 98NOTE	¥46,800
エレコム	EHD-500HRG 98外付IF付	¥29,800
	EN-500NP 98NOTE	¥36,800
処分品	ICM 98内蔵Aシリーズ 170MB	¥ 9,800
	ICM 98内蔵Aシリーズ 240MB	¥13,800
	ICM 98内蔵Aシリーズ 270MB	¥14,800

グラフィックアクセラレータ

メルコ	WSN-V2	¥27,800
	WGN-A2	¥15,800
IOデータ	GA-DRV2/98	¥21,800
	CA-DR4/PCI-L	¥26,800
	GA-98NB4	¥26,800
	SB16GA/98 (PCM)	¥21,800
カノープス	PW-928IILB 98Aシリーズ	¥49,800
	PW-T64S (PCM&FM)	¥28,800
キュービジョン	Win-note98	¥39,800

メモリ

エレコム	PM-8B 98, DOS/V P無	¥28,000
	PM-16B 98, DOS/V P無	¥45,000
	PM-32B 98, DOS/V P無	¥88,000
IOデータ	NE-SIMXA-4M×2 98P有	¥32,200
	NE-SIMXA-8M×2 98P有	¥63,600
	NE-SIMXA-16M×2 98P有	¥125,700
	NE-SIMXB-4M×2 98P無	¥29,200
	NE-SIMXB-8M×2 98P無	¥56,900
	NE-SIMXB-16M×2 98P無	¥110,800
	DV-SIM36-8M P有	¥29,800
	DV-SIM36-H16M P有	¥55,000
	DV-SIM326-8M×2 P無	¥50,800
	DV-SIM326-16M×2 P無	¥89,900
メルコ	EMF-P8M 98用	¥28,900
	EMF-P16M 98用	¥56,300
	EMW-P8M (4M×2)	¥28,900
	EMW-P16M(8M×2)	¥56.300
	EMW-P32M(16M×2)	¥111,000
	VMB-P8M DOS/V用	¥25,800
	VMB-P16M DOS/V用	¥46,800

対応機種やその他のメモリについては、お問い合わせ下さい。

CDドライブ

メルコ	CDS-4ES 外付4倍速	¥19,900
	CDS-4EN 98IF付	¥26,800
	CDS-4ENC 98NOTEIF付	¥33,800
	CDI 6FB ファイルベイ6倍速	¥32,000
ICM	CD-910S-X 外付6倍速	¥32,900
	CD-910S-CIN 外付6倍速	¥39,500
	CD-910S-JRX 外付6倍速	¥48,800
NEC	PC-CD600 外付6倍速	¥42,800
IOデータ	CDG-PX44 外付4.4倍速	¥22,500
	CDG-PX44/PCSC	¥34,800
	CDG-TX4A/98 外付4倍速	¥28,500
	CDV-AB6 ファイルベイ6倍速	¥21,800
	CDV-HDN6/PCIDE 6倍速	¥32,800
TEAC	CD-600S 外付6倍速98	¥39,800
	CD-400A 外付4倍速98	¥28,000
テクニカ	CDM-98マルチメディアボックス	¥69,800
ランドC	LFBC-820 ファイルベイ8倍速	¥36,800

MO/PDドライブ

ICM	PDR-650-N (PC98)	¥79,800
メルコ	MOS-230NS 外付230MB	¥48,000
	MOS-E230N 98IF付	¥54,800
IOデータ	RM-MO230F-L 外付230MB	¥55,800
コパル	CS-M230PA (PC98)	¥54,800

モデム

NEC	CMZ-288	¥23,800
メガソフト	POWERFAX14/14	¥14,800
	STARFAX288	¥23,800
オムロン	MA-2814	¥22,800
	ME-2814C	¥33,000
アイワ	PV-BF288M2	¥26,800
IOデータ	PCFM-144 NOTE用	¥12,800
マイクロコム	V. 34ES2 28, 8S	¥19,800

CPUアップグレード

インテル	JBOXPODP5V83 (83MHz)	¥30,800
IOデータ	PK-586×3 (586-100MHz)	¥22,000
メルコ	HCX-33TR (100MHz) CX	¥29,800
	HAS-33TP (586-100MHz)	¥21,600
	HND-25TS (75MHz) Nd, Ne2	¥12,500

サウンドボード

NEC	PC-9801-86	¥18,800
	PC-9801-118	¥17,000
メルコ	SRN-F (PC&FM)	¥13,800
	SXM-F (FM)	¥ 7,840
キュービジョン	WaveMaster	¥22,800
	WaveMaster カード	¥33,800
Cテクニカ	PFC-98 (PC&FM)	¥27,800

ビジネスソフト

一太郎Ver for Windows 限定	¥ 9,800
MS-OFFICE PRO 95	¥35,000
SUPER OFFICE 96	¥26,500
一太郎Ver6.3 キャンペーン	¥35,000
EG WORD for Windows	¥22,000

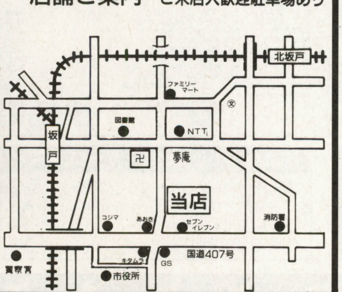
ゲームソフト

ルナティックドーン 開かれた前途 Windows	¥6,600
3×3EYES Windows	¥6,600
A4 for Windows	¥6,600
三国志 V 98DOS	¥9,980
同級生 2 98DOS	¥7,350
大戦略 V Windows	¥9,980
提督の決断 3 98DOS	¥11,000
VIPER-V16 98DOS	¥7,350
雀道 2 for Windows	¥6,600
闘神都市2 そしてそれから for Windows	¥2,100

NEC・PIプラザ
パソコンショップ ビットマップ。
アビック通販事業部

〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103
営業時間 AM10:30〜PM7:30 定休日 毎週水曜日

店舗ご案内 ご来店大歓迎駐車場あり



通信学習のラインズAVICホストセンター小・中・高生生徒募集中！案内書送ります。

お申込み方法

まず 0492-89-2369 にお電話ください。
住所・名前・電話番号・注文商品・支払い方法をお伺いします。

支払方法	
銀行振込	最寄りの金融機関より右記口座へ電信扱いでお振り込み下さい。
現金書留	最寄りの郵便局より左記住所へ速達でご送金下さい。
代金引換	お届け時、商品と引き換にお支払い下さい。別途代引手数料が必要です。
クレジット	申込書送付、記入後ご返送下さい。分割回数は、3〜60回払です。

振込先 あさひ銀行北坂戸支店 (普通)3573916 パソコンショップ ビットマップ

商品のお届けは、入金確認後在庫品は当日、取寄せ商品は1週間程度で発送します。尚、クレジット・リースは、審査・承認後となります。

●配送料は保険付1,000円/個より(地域・大きさにより異なります)ゲームソフトは800円より

Win95は快調ですか あなたの最先端パソコン環境を

メモリ

Win95の実力発揮は 32MBのメモリ搭載でキマリ!

16MB 限定 ¥34,800
¥3,734×10回/¥6,153×6回

●72ピン	4MB(60n有)……¥15,800	4MB(70n無)……¥13,800
	8MB(60n有)……¥26,800	8MB(70n無)……¥22,800
	16MB(60n有)……¥49,800	16MB(70n無)……¥39,800
●DIMM	4MB(3.3V)……¥17,800	4MB(5V)……¥19,800
	8MB(3.3V)……¥27,800	8MB(5V)……¥27,800
	16MB(3.3V)……¥55,800	16MB(5V)……¥55,800
●D-RAMカード	4MB(カード)……¥19,800	8MB(カード)……¥26,800
	16MB(カード)……¥56,800	

今月の目玉

本体(すべて安い! IBM/富士通/EPSON/SHARP/東芝/松下/DEC/NEC)

●IBM Aptiva 770
●Pentium133 ●16MB/1.6GB ●2.88kbpsモデム ●15インチモニター ●タワー型 ●2168-S50
¥288,000

●IBM Think Pad 701CS
●DX4-75 ●8MB/500MB ●1.44kbpsモデム ●バタフライ・キーボード ●10.4DSTNカラー ●2530-5SM
¥199,800

●IBM Think Pad 530Cs
●DX4-100 ●12MB/540MB ●8.4DSTNカラー ●B5サブノート ●2605-7FV
¥278,000

●IBM PolmTop PC-110
○SX-33/4.7インチカラー ○手のひらサイズのサブノート
2431-YDO ¥99,800
2431-YDI ¥129,800
2431-YWD ¥199,800

●富士通 FMV-BIBLO
FMV5100NA/W 定価¥488,000 ¥419,800
FMV575NU/W 定価¥348,000 ¥299,800
FMV575NU/Y 定価¥288,000 ¥249,800
FMV5100NL/T 定価¥348,000 ¥299,800
FMV575NL/S 定価¥268,000 ¥229,800

●富士通 FMV-TOWNS
●DOS/VとTOWNSが両方使える ●Pentium90/8MB/850MB ●ビデオ入出力機能を内蔵
FMV-TOWNS Fresh-GT 定価¥358,000 ¥288,000
FMV-TOWNS Fresh-GS 定価¥298,000 ¥238,000

●松下 WOODY PD
CF-32GP
○DX4-100/8MB/540MB ○PDドライブ(650MB)内蔵 ●TVチューナーキャプチャー機能 ●15インチCRT/14.4kbpsモデム
¥149,800
クレジット支払 36回×¥4,898/24回×¥7,071

●Canon INNOVA
INNOVA475CTS-340
○DX4-75/8MB/340MB ○SVGA(800×600)10.4TFT ○Windows3.1インストール
Windows95をプラスして
¥168,000
クレジット支払 36回×¥5,494/¥24回×¥7,931

●東芝 Dyna Book
●SSR575 ●B5サブノート ●Pentium75MHz
¥258,000

●富士通 Desk Power SE
●Pentium120 ●メモリ16MB/HDD1GB ●28800bps FAXモデム
●15インチモデル 定価¥298,000 ¥249,800
●17インチモデル 定価¥338,000 ¥289,800

●IBM		
Aptiva560(2144-S20)	¥OPEN	¥278,000
Aptiva770(2168-S50)	¥OPEN	¥298,000
Aptiva775(2168-S55)	¥OPEN	¥338,000
Aptiva785(2168-S65)	¥OPEN	¥388,000
Aptiva784(2168-S64)	¥OPEN	¥328,000
Think Pad701C(2630-7TW/TM)	¥OPEN	¥238,000
Think Pad530Cs(2605-7FK)	¥OPEN	¥358,000
PS/V Master P120	¥OPEN	¥198,000
PC110(2431-YDO)	¥OPEN	¥149,800
PC110(2431-YDI)	¥OPEN	¥178,000
●富士通		
Desk Power-CM (FMV5DCM1~3)	¥328,000	¥お問合せ下さい
Desk Power-SE5(FMV5DSE51~53)	¥298,000	¥お問合せ下さい
Desk Power-SE7(FMV5DSE71~73)	¥338,000	¥お問合せ下さい
Desk Power-SP5(FMV5DSP51~53)	¥338,000	¥お問合せ下さい
Desk Power-SP7(FMV5DSP71~73)	¥378,000	¥お問合せ下さい
Desk Power-TE5(FMV5DTE51~53)	¥318,000	¥お問合せ下さい
Desk Power-TP(FMV5DTP1~3)	¥488,000	¥お問合せ下さい
Desk Power-TP7M(FMV5DTP71M~73M)	¥538,000	¥お問合せ下さい
●EPSON		
ViVidy Tower(VM516SS17)	¥OPEN	¥418,000
ViVidy Tower(VM516S)	¥OPEN	¥328,000
ViVidy Note(VN-512STX)	¥618,000	¥438,000
ViVidy Note(VN-590STX)	¥538,000	¥384,800
ViVidy Note(VN-575STX)	¥458,000	¥331,800
Mobilic(VS-466RI)	¥288,000	¥168,000
●東芝		
BREZZA 5100CI	¥228,000	¥お問合せ下さい
BREZZA 5120CI	¥298,000	¥お問合せ下さい
Dyna Book SS-R590(SS5907TW)	¥498,000	¥お問合せ下さい
Dyna Book GT-R590(GRO908SW)	¥448,000	¥お問合せ下さい
Dyna Book GT-R590(GRO908TW)	¥498,000	¥お問合せ下さい
Dyna Book GT-R575(GRO758SW)	¥398,000	¥お問合せ下さい
Dyna Book GT-R575(GRO758SA)	¥428,000	¥お問合せ下さい
Dyna Book GT-R575(GRO758TW)	¥438,000	¥お問合せ下さい

デジタルカメラ(今!最もトレンドな周辺機器)

EPSON New!「CP-100」
●クラス最高品質640×480(35万画素)対応 ●内蔵1MB+オプションでFlashメモリが使用可能 ●パソコンとの接続ケーブル+ソフトも同梱!
定価¥69,800 アイ・ツー特価 ¥53,800

CASIO QV-10
○コンパクト&軽量がバカ受け ○液晶も付いて、テレビに直接つなげる
定価¥65,000 アイ・ツー特価 ¥36,800
接続kit…¥9,800/FDDユニット…¥22,800

RICOH DC-1S
●動画や音声も録れる! 豊富なオプション
定価¥149,000 アイ・ツー特価 ¥109,800
アクセサリーkit……¥16,000/液晶モニター……¥31,800
ユーティリティソフト…¥14,400/通信アダプター……¥12,000
メモリカード(2MB)…¥24,000/メモリカード(8MB)……¥49,800

コダック DC-40
○内蔵の4MBメモリーで48枚~99枚録れる ○パソコン用の接続kitも同梱ですぐ使える
定価¥114,800 アイ・ツー特価 ¥79,800
ACアダプター…¥7,980

コダック DC-50 ZOOM
●3倍ズームレンズを搭載 ●接続kitも同梱 ●内蔵メモリ以外で市販のフラッシュメモリが使える
定価¥148,000 アイ・ツー特価 ¥118,000
4MBメモリカード…¥29,800/ACアダプター…¥7,980

プリンター(インクジェット/レーザー/熱転写までカラー・モノクロ・いろいろ選べる)

Canon BJC-210
●Windows専用プリンター ●インクジェットだからカラーもきれい!
定価¥49,800 ¥23,800

Canon BJC-610JW
●超高画質720dpi ●4色独立インター採用で低コスト
定価¥69,800 アイ・ツー特価 ¥49,800
¥5,344×10回/¥8,805×6回

Canon BJC-455J
●A3まで対応720dpiカラー ●カラーも、さらにモノクロもはやい
定価¥79,800 アイ・ツー特価 ¥56,800
¥6,096×10回/¥10,043×6回

EPSON MJ-500C
¥24,800

ALPS MD-2000J
●モノクロ1200dpi・カラー600dpi ●ドライインクだから紙を選ばない
定価¥79,800 プリンタケーブルサービス アイ・ツー特価 ¥49,800
¥3,641×15回/¥4,483×12回

Canon	BJC-400(A4/インクジェットカラー)	¥30,800
	BJC-35V(A4/インクジェットモノクロ)	¥27,800
	BJ-30V(A4/インクジェットモノクロ)	¥19,800
	BJ-220JCII(A3/インクジェットモノクロ)	¥39,800
	BJC-410J(A4/インクジェットカラー)	¥43,800
	LBP-730(A4/インクジェットカラー)	¥154,800
	LBP-720(A3/レーザー)	¥128,000
	LBP-450(A4/レーザー)	¥134,800
EPSON	MJ-800C(A4/インクジェットカラー)	¥39,800
	MJ-910C(A4/インクジェットカラー)	¥66,800
	MJ-3000CU(A2/インクジェットカラー)	¥109,800
	MJ-5100(A3/インクジェットカラー)	¥142,800
	LP-8200(A3/レーザー)	¥136,800
	LP-1700(A4/レーザー)	¥77,800
	LP-8200(A3/レーザー)	¥136,800
	LP-1700(A4/レーザー)	¥79,800
●SHARP	JX-9210(A4/レーザー)	¥468,000

周辺機器・今月のお買得セレクション

PCMCIAカード 28800bpsモデム
●NTT-IT ●Thunder Card AVF-288
アイ・ツー特価 ¥25,800

230MB MO光磁気ディスク
●内蔵用SCSIドライブ ○M-N230ATM
¥39,800

バンダイ ピピン @アットマーク
●インターネットマシン登場 ●家庭のテレビに直接つなげる ○買ってすぐ回線につなぎ使用できる
¥64,800

MPEGカード
ISAバス用MPEGカード ○アルファデータ ●AD-MPI
定価¥36,800 アルファデータ ¥9,800

TA・ターミナルアダプター
●アナログポート×2付き ●同期一非同期64kbps ●伊藤忠コミュニケーション
TA777
定価¥37,800 ¥36,800

●ディスプレイモニター			
飯山電機	MF-8515EII(フラット/15')	定価¥39,800	¥35,800
	MF-8617E(フラット/17')	定価¥79,800	¥62,800
	MT-8617E(ダイヤモンドトロン/17')	定価¥108,000	¥78,800
	MF-8221E(フラット/21')	定価¥168,900	¥138,800
SONY	CPD-15SF8(トリニトロン/15')	定価¥64,800	¥47,800
	CPD-17SF8(トリニトロン/17')	定価¥99,800	¥72,800
アルファデータ	ACM-515(フラット/15')	定価¥69,800	¥47,800
	ACM-517(フラット/17')	定価¥89,800	¥58,800
MAG	DX17NE(フラット/17')	定価¥89,800	¥64,800
	MXE17S(トリニトロン/17')	定価¥118,000	¥86,800
	MXP17S(トリニトロン/17')	定価¥158,000	¥75,800
TOTOKU	CV173(ダイヤモンドトロン/17')	定価¥148,800	¥88,800
	CV174(ダイヤモンドトロン/17')	定価¥116,000	¥78,800
●ハードディスク/PD/CD-ROM/ZIP			
	1.2GB/IDE内蔵		¥26,800
	1.6GB/IDE内蔵		¥33,800
ティアック	HD-850L(外付け850HB)		¥25,800
ジェフ	GF-540(外付け540MB)		¥25,800
ジェフ	GF-1000(外付け1GB)		¥39,800
パナソニック	1F-1000JD(外付PD)		¥75,800
キャラベル	PD-650/AT(外付PD)		¥73,800
キャラベル	PD-650(内蔵PD)		¥69,800
プレクスター	PX-65CS/TO(外付け6倍CDROH)		¥35,800
プレクスター	PX-63CS/TO(内蔵6倍CDROH)		¥32,800
SyQuest	EZドライブ(135HB外付)		¥26,800
マクセル	ZiPドライブ(100MB外付)		¥22,800
EPSON	ZiPドライブ(100MB外付)		¥21,800
●SCSIカード			
アダプテック	AHA-1520B/J95(ISAバス)		¥13,800
	AHA-1540CF/J95(ISAバス)		¥24,800
	AHA-2940/J95(PCIバス)		¥25,800
	APA-1460/J95(PCMCIA)		¥12,800
マクニカ	Miracl SCSI(PCMCIA)		¥17,800
コニック	PMA-FS10(PCMCIA)		¥12,800
●キャプチャー/MPEG/TVチューナカード			
関西電機	TVW-PDSV(キャプチャー)		¥26,800
	TVW-PTVT(TVチューナー)		¥9,800
	TVW-MPEG(MPEG)		¥15,800
スナッピー	SNAPPY(キャプチャ/パラレルポート用)		¥22,800
東芝	NOGAVISION(ノート用PCMCIA)		¥39,800
	TVチューナーユニット		¥19,800
富士写真フィルム	FV-10		¥53,800
	FV-5		¥49,800
●モデム			
ヒューコム	HuCOM-EX(外付け)		¥18,800
マイクロコム	V34ESII(外付け)		¥18,800
日成電機	FM2814-INT(外付け)		¥25,800
富士通電装	MS288FB2(外付け)		¥18,500
マイクロコア	MC288XLII(外付け)		¥23,500
ニューテック	NMF288-34E(外付け)		¥22,800
インテグラン	XJ3288J-P(PCMCIA)		¥32,800
オムロン	ME2814C(PCMCIA)		¥31,800
ビジネスイノベ	BI-BUS288(ISAバス内蔵)		¥19,500
●スキャナー			
EPSON	GT-5000WINP/WINS	定価¥59,800	¥41,500
	GT-8500WIN	定価¥99,800	¥69,800
	GT-9000WIN	定価¥148,000	¥99,800
	パラレルI/F接続kit	定価¥10,000	¥7,000
Canon	IX-4025	定価¥49,800	¥32,800
	SCSI接続kit/SI-60	定価¥30,000	¥24,000
日本HP	Scan Jet 4C	定価¥148,000	¥96,800
	Scan Jet 4S(OCRソフト付)	定価¥54,800	¥37,800
マイクロテック	Page Wiz(OCRソフト付)	定価¥49,800	¥35,800
PRIMAX	Color Mobile	定価¥19,800	¥15,800
	Color Mobile Office	定価¥37,000	¥27,900
アルファデータ	ASC-600	定価¥34,800	¥27,800
シャープ	JX-250P	定価¥59,800	¥49,800
●DTM			
ローランド	ミュージ郎8000	定価¥89,800	¥67,800
	ミュージ郎5500	定価¥63,000	¥47,800
	ミュージ郎SK-50	定価¥75,000	¥56,800
	ギタ次郎II	定価¥69,800	¥53,800
	SCP-55(PCMCIA)	定価¥49,800	¥39,800
	SC-88	定価¥89,800	¥67,800
	SC-88VL	定価¥69,000	¥52,800
	SC-55mkII	定価¥55,000	¥42,800
カシオ	日曜音楽	定価¥34,800	¥22,800
	GZ-5(キーボード)	定価¥9,800	¥6,980

TOWNS V-TOWNS ユーザー必見

Loom	定価¥8,800
Ultima Trilogy I・II・III	定価¥12,800
Ultima IV	定価¥9,800
Ultima V	定価¥9,800
Ultima VI	定価¥12,800
スカベンジャ	定価¥9,800
バトルチェス	定価¥8,800
メガチーフ	定価¥9,800
Steepia	定価¥8,800
ウイングコマンダー	定価¥10,800
ウイングコマンダー The Secret Mission	定価¥10,800
エターナム	定価¥10,800
エルフィッシュ	定価¥10,800
レミングス2	定価¥7,800
Sim Earth	定価¥10,800
Sim Farm	定価¥9,800

全て¥1,980
数には限りがございます!

マッキントッシュユーザーズ ●マックユーザーに速報! 超お買員コーナー

Winning Post(ウイニングポスト)	¥3,980
テーマパーク	¥3,980
EGWORD Pure'	¥2,980
EMITI 時の迷い子	¥2,980

★4本まとめてお買い求めの方は
合計¥13,920がナント¥7,980
特価品の為パッケージは付いていません!ソフトウェアとマニュアルの販売です。

?
お手伝いするアイ・ツーです

アナタのいらなくなった、ソフト/ハード/本体を高～く買い取ります。

今月のイチ押しTVゲームソフト

スーパーファミコン

RPGツクール2	¥4,500
イースV 一失われた砂の都ケフィンー	¥4,500
SDガンダムGX	¥4,000
上海 万里の長城	¥3,000
スーパードンキーコング2	¥4,000
すーぱーぷよぷよ通	¥3,000
スーパー桃太郎電鉄DX	¥2,800
タクティクス・オウガ	¥3,500
テイルズ オブ ファンタジア	¥5,000
ドラゴンクエストVI 幻の大地	¥4,500
風来のシレン 不思議のダンジョン	¥3,800
信長の野望 一天翔記一	¥4,800
無人島物語	¥4,500
ヨッシーアイランド	¥3,500
ロックマンX3	¥4,500

playstation

幻想水滸伝	¥3,000
ストリートファイターZERO	¥3,000
スナッチャー	¥3,200
第4次スーパーロボット大戦S	¥4,000
闘神伝2	¥2,800
ポリスノーツ	¥3,600
リッジレーサーREVOLUTION	¥2,800

SEGA・SATURN

ガーディアンヒーローズ	¥3,000
機動戦士ガンダム	¥2,800
真・女神転生 デビルサマナー	¥2,800
ストリートファイターZERO	¥2,500
セガラリー・チャンピオンシップ	¥2,500
バーチャコップ(バーチャガン付)	¥4,000
バーチャファイター2	¥3,500

TVゲームソフト高額買取表 4月号

スーパーファミコン

ウイニングポスト2	¥2,000
WIZARDRY VI	¥3,000
NBA 実況ウイニングランク	¥3,000
かまいたちの夜	¥2,500
機動武闘伝 Gガンダム	¥3,500
キャプテン翼 J	¥2,500
旧約女神転生	¥2,800
甲子園4	¥3,000
紺碧の艦隊	¥3,000
実況おしゃべりパロディウス	¥4,200
シムシティー2000	¥4,000
スーパー億万長者	¥4,500
スーパー競艇	¥4,200
スーパー人生ゲーム2	¥4,500
スーパーファイヤープロレスリングX	¥4,800
スーパーボンバーマン3	¥3,000
ゼロヨンチャンプRR-Z	¥4,800
提督の決断2	¥4,000
テーマパーク	¥4,000
ダービースタリオンIII	¥3,500
バブルボブル	¥3,800
マジカルドロップ	¥3,000
魔導物語	¥4,200
モノポリーゲーム2	¥4,000
リーデングジョッキーII	¥4,000
ロードス島戦記	¥4,000

PLAYSTATION

アクアノートの休日	¥2,000
A VI	¥2,000
WIZARDRY VII	¥2,000
Wizards Harmony	¥2,800
ウイニングポストEX	¥3,500
NBA パワータンカーズ	¥3,200
海底大戦争	¥3,000
カルネージハート	¥4,000
ガンバード	¥3,200
キリーク ザ ブラッド2	¥3,500
クラシックロード	¥3,800
豪血寺一族2	¥2,000
ザファイヤーメン2	¥3,000
上海 万里の長城	¥2,500
新日本プロレスリング 闘魂列伝	¥2,500
戦闘国家	¥3,500
ただいま惑星開発中!	¥2,500
超兄貴 一究極無敵銀河最強男一	¥2,500
通天閣	¥3,000
Dの食卓 コンクリートグラフィクス	¥3,000
出たなツインビー	¥1,800
テーマパーク	¥3,000
鉄拳 TEKKEN	¥2,500
鉄道王'96	¥3,000
土器王記	¥3,200
ときめきメモリアル	¥4,000
ナムコミュージアム Vol.1	¥3,200
信長の野望 一覇王伝一	¥3,000
ビヨンド ザ ビヨンド	¥2,000
Floating Runner	¥3,500
Boxer's Road	¥2,000
マジカルドロップ	¥3,000
燃えろ!プロ野球'95	¥2,600
ライフスケープ 一生命40億年はるかな旅一	¥3,000

SEGA・SATURN

アイドル雀士スーチーパイREMIX	¥3,800
アイドル麻雀ファイナルロマンス2	¥2,000
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥2,500
Wizard' Harmony	¥2,500
ウイングアームズ	¥3,000
F1 Live in Formation	¥3,200
キング オブ ボクシング	¥2,800
CREATURE SHOCK	¥3,800
クォヴディス	¥3,700
極上パロディウスだ!	¥2,000
シムシティー2000	¥2,500
スーパーリアル麻雀PV	¥3,000
ダライアス外伝	¥3,200
デイトナUSA	¥2,800
出たなツインビーヤッホー	¥2,000
テーマパーク	¥3,500
DX人生デーム	¥3,200
闘神伝 S	¥3,000
ときめき麻雀パラダイス	¥3,500
信長の野望 一天翔記一	¥4,000
バーチャフォトスタジオ	¥3,200
VR SEGA・SATURN	¥2,800
HANG ON GP'95	¥2,500
プリンセスメーカー2	¥4,000
ぷよぷよ通	¥2,400
はるかなるオーガスタ3	¥3,000
マジカルドロップ	¥3,000
魔法騎士レイアース 初回版	¥2,000
麻雀犯時代 コギャル放課後編	¥4,000
レイヤーセクション	¥2,800
ワールドアドバンスド大戦略	¥3,500
湾岸デッドヒート	¥3,000

今月の注目ソフト

Play Station

ナムコミュージアム Vol.2	¥3,000
ナムコミュージアム Vol.2(コントローラ付)	¥4,000
デストラクションダービー	¥3,000
ヴィーグル・キャヴァリアー	¥3,000
昇龍三國演義	¥4,500
トワイライトシンドローム 一探索編一	¥3,000
ヴォルケングライツァー	¥3,000
進め!対戦ぱずるだま	¥3,000
ファイヤープロレスリングアイアンスラム'96	¥3,500
ワールドサッカーウイニングイレブン	¥2,500
ワイプアウト	¥3,800
バイオハザード	¥4,200
ウイニングポスト2	¥7,500
鉄拳2	¥4,500
信長の野望 一天翔記一	¥6,500
ガンダム Ver.2.0	¥4,800
ガンダム Ver.2.0 Limited Edition	¥7,800
大戦略プレイヤーズスピリット	¥6,000
ときめき 一プライベートコレクション一	¥2,200
ロックマンX3	¥4,200
DEATH MASK	¥5,500
太閤立志伝II	¥5,500
WORLD CUP GOLF	¥3,000
スナッチャー	¥3,800
チャンピオンレスラー実況ライブ	¥3,000
PGA TOUR'96	¥3,200
チョロQ	¥3,800
エアマネージメント'96	¥6,500
DX人生ゲーム	¥3,400
がんばれゴエモン	¥3,800

Sega Saturn

DEAT MASK	¥5,500
ゲボッカーズ	¥3,500
Jリーグプロサッカークラブをつくろう	¥4,000
ヴァンパイアハンター	¥3,500
THE TOWER	¥3,600
エヴァンゲリオン	¥3,000
ガングリワォン	¥2,500
ワールドアドバンスド大戦略作戦ファイル	¥2,400
パンツァードラグーンツヴァイ	¥3,600
空想科学世界ガリバーボーイ	¥4,200
キングオブファイターズ'95	¥5,000
ビクトリーゴール'96	¥3,000
ドラゴンフォース	¥3,200
グラディウスDELUX PACK	¥3,000
ぐっすんおよよ	¥3,800
ゲームの達人2	¥5,500
3×3EYES	¥4,600
野々村病院の人々	¥4,400
ロックマンX3	¥3,500

本体

セガサターン	¥15,000
プレイステーション/Sあり	¥14,000
プレイステーション/Sなし	¥13,000
プレイステーション/ファイティングBOX	¥17,000
スーパーファミコン	¥ 7,000
NEOGEOCD-Z	¥30,000

SFC

バハムートラグーン	¥2,000
実況パワフルプロ野球3	¥4,500
鮫亀	¥4,800
スーパーマリオRPG	¥4,200
ブランディッシュ2エキスパート	¥3,800
ダービースタリオン'96	¥8,000
イースVエキスパート	¥6,000
音楽ツクール"かなでーる"	¥4,500
Jリーグエキサイトステージ'96	¥4,000
星のカービィスーパーデラックス	¥4,200
スーパーロボット大戦外伝	¥4,000
それ行けエビス丸びっくり迷路	¥2,500
ドラゴンボールZ HIPER DIMENSION	¥3,800
スーパーフォメーションサッカー'96	¥4,500
スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム	¥4,800
ガンダムAWAY TO THE NEWTYPE	¥6,500
カオスシード	¥4,000
峠伝説最速バトル	¥4,000
'96全国サッカー選手権	¥3,800
林海峯九段の囲碁大道	¥8,000
NEWヤッターマン	¥4,000
Parlor!パーラー5	¥6,200
アンジェリークヴォイスファンタジー	¥4,000

この価格表は3月20日現在の買取価格です。相場により価格が変動しますのでお早めにどうぞ。

SONY プレイステーション本体・ソフト
超高価で買い取りします

いらなくなったソフトや本体を持っている人は
すぐに送って下さい

アイ・ツーでは下のTVゲームを特に高額で買い取りしています

SEGAサターン SONYプレイステーション
任天堂スーパーファミコン SNKネオジオ・ネオジオCD

この他のTVゲーム商品も買い取りますので、
不要品があれば、送ってね

業界一と評判の超高価買い取りで大得しよう!

アイ・ツー買取り&下取りシステム

● 迅速査定、送料金手数料当社負担(但しお支払い時)

1	2	3	4
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2～3日) お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。 ※下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。 ※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。	荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1～2日) ※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。 ※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。	ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)	ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。 ※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★

＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)

その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要!
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事! 早さは命!)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!(これが1番大事。)

- ●ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
- ●パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
- ●18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
- ●箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
- ●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

売りたいアナタは

アイ・ツー東京買取りセンター ☎03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

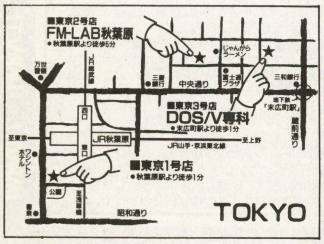
アイ・ツー大阪買取りセンター ☎06-632-0012
大阪市浪速区日本橋5-6-1 桃兵ビル2F

激安中古品 全品動作保証付き
買いたいアナタは! まずお電話下さい!!

※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!!

大阪06-632-0012 東京03-3254-1214
大阪市中央区難波千日前15-18 東京都千代田区神田佐久間町1-17

通販電話03-5294-1112 03-5256-1112 FAX03-3254-1213



●アイ・ツーのお支払い方法は

1 全国代金着払い配達	2 お近くの銀行より振込払い	3 お近くの郵便局より振込払い	4 お近くの郵便局より現金書留払い	5 アイ・ツーラクラク クレジット(分割)払い
お申し込みはお電話1本!商品お届け時のお支払いでOK!(実質送料・手数料が必要です)	(ご送金前に必ずTelにて商品代金・送料・消費税の合計額をご確認の上、お届け先・お名前・Telをご連絡下さい。) 三和銀行・針中野(ハリナカノ)支店・普通No.1046998 (お振込み手数料¥103～¥721はご負担願います。)	郵便局口座 00940-2-104341 (株)アイ・ツー お振込手数料¥60～¥210はご負担願います。	〒101 東京都千代田区外神田3-8-17 (株)アイ・ツーへご送金下さい。	頭金不要!商品は今すぐお手元に!お支払いは月々ゆとりの¥3,000より。業界超低金利!夏or冬のボーナス一括～四括払いもOK!手続きカンタン。お気軽にお申し込み下さい。

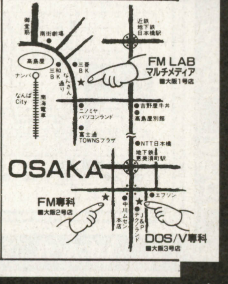
※ご注文商品名をお忘れなくメモにて同封して下さい。切手及び為替でのご送金はご遠慮下さい。おつりのなき様ご送金下さい。

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

各種クレジットカードもO.K!

支払 回数	1	6	10	12	15	18	24	36	48	60
顧客手数料率	2.06	3.00	4.20	4.89	6.50	7.50	10.00	14.30	18.70	24.00



全国通販 パソコン・周辺機器 インパクト IMPACT!

秋葉原本店 ☎03-5294-3741
年中無休 AM10:00~PM7:00

三ノ輪支店 ☎03-5811-5631
日祭休 AM10:00~PM7:00

限定 お買得!インパク特価!

限定数につき品切れの際はご容赦下さい

NEC PC-9821Cb2/B
- i486DX2 (66MHz)
- メモリ 8MB
- HDD 420MB
- 15"ディスプレイ

61% OFF 標準価格 ¥228,000 **¥88,800**

NEC PC-9821Na12/H10
- Pentium (120MHz)
- メモリ 16MB
- HDD 1GB
- 10.4"TFTカラー液晶

45% OFF 標準価格 ¥690,000 **¥375,800**

NEC PC-9821V7/S5KZ
+15インチマルチスキャンCRT
- Pentium (75MHz)
- メモリ 8MB
- HDD 850MB
- 4倍速 CD-ROM

52% OFF 標準価格合計 ¥247,800 **¥118,000**

NEC PC-9821Xs/U7W
+15インチマルチスキャンCRT
- i486DX2 (66MHz)
- メモリ 5.6MB
- HDD 210MB

※CD-ROM オプション

80% OFF 標準価格合計 ¥397,800 **¥79,800**

NEC

NEW!	PC-9821La10/8A・B	¥438,000 →	¥306,800
NEW!	PC-9821La10/5A・B	¥358,000 →	¥251,000
NEW!	PC-9821La7/D5A・B	¥298,000 →	¥208,800
NEW!	PC-9821Na13/H10	¥720,000 →	¥505,000
NEW!	PC-9821Na13/C10	¥630,000 →	¥441,800
	PC-9821Cr13/TA・B	¥398,000 →	¥278,800
	PC-9821Cb10/TA・B	¥298,000 →	¥208,500
	PC-9821Cx13/S5TA・B	¥398,000 →	¥278,500
	PC-9821Cx13/S7MA・B	¥478,000 →	¥334,800
	PC-9821V13/S5RA・B	¥328,000 →	¥229,800
	PC-9821V13/S5RC・D	¥368,000 →	¥257,800
	PC-9821V13/S7RA・B	¥378,000 →	¥264,800
	PC-9821V13/S7RC・D	¥418,000 →	¥293,000
	PC-9821V12/S5RA・B	¥288,000 →	¥201,800
	PC-9821V12/S7RA・B	¥338,000 →	¥236,800
	PC-9821V10/S4RA・B	¥218,000 →	¥152,800
	PC-9821Xv13/R16	¥338,000 →	¥236,800
	PC-9821Xa16/R12	¥398,000 →	¥278,800
	PC-9821Xa16/R16	¥448,000 →	¥313,800
	PC-9821Xt16/R16	¥690,000 →	¥483,000
	PC-9821Nb7/D5	¥358,000 →	¥210,800
	PC-9821Nb7/5	¥398,000 →	¥221,800
	PC-9821Nb7/C8	¥448,000 →	¥273,000
	PC-9821Na9/H8	¥620,000 →	¥365,000
	PC-9821Na12/H8	¥660,000 →	¥359,800

FAXでのお見積りもOKです
秋葉原本店 03-5294-3744
三ノ輪支店 03-5811-5634
迄お気軽に!!

DOS/V

EPSON	VM516S-vividyTower-	オープンプライス→	¥354,800
	VM516SS17-vividyTower-	オープンプライス→	¥412,800
	VN513ST-vividyNOTE-	¥658,000 →	¥470,800
TOSHIBA	BREZZA 5100CI	¥228,000 →	¥171,800
	BREZZA 5120CI	¥298,000 →	¥223,800
	GT4755A9	¥248,000 →	¥182,500
	GR0908SW	¥448,000 →	¥339,500
	GR0908TW	¥498,000 →	¥365,800
	GR0758SW	¥398,000 →	¥301,500
	GR0758TW	¥438,000 →	¥321,800
	SS5755TA	¥368,000 →	¥245,000
	SS5907W9	¥498,000 →	¥377,000
COMPAQ	PRESARIO5224	オープンプライス→	¥172,000
	PRESARIO7242	オープンプライス→	¥226,800
	PRESARIO9650	オープンプライス→	¥290,500
IBM	Aptiva560	オープンプライス→	¥260,800
	Aptiva770	オープンプライス→	¥280,500
	Aptiva775	オープンプライス→	¥323,000
	Aptiva785	オープンプライス→	¥359,800
	Aptiva784	オープンプライス→	¥306,500
SHARP	PC-A355 (Mebius)	¥500,000 →	¥398,000
Panasonic	CF-32FP (WOODY)	¥378,000 →	¥208,000

富士通 FMV DESKPOWERも大特価!!

デジタル・カメラ

EPSON	CP-100	¥69,800 →	¥50,800
CASIO	QV-10	¥65,000 →	¥48,800
CHINON	ES-3000	¥124,800 →	¥82,800

掲載の価格は3月21日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

CRT

NEC	**PC-KM173**	¥118,000 →	¥57,800
	PC-KM153R	¥69,800 →	¥32,800
	PC-KM154	¥99,800 →	¥77,000
	PC-TM151	¥79,800 →	¥55,800
飯山	MF-8515EⅡ	¥39,800 →	¥37,500
	MF-8517E	¥69,800 →	¥60,800
	MF-8615E	¥49,800 →	¥39,800
	MF-8617E	¥79,800 →	¥66,500
	MF-8617ES	¥84,800 →	¥70,500
	MT-8617ES	¥113,000 →	¥88,500
	MT-8617E	¥108,000 →	¥84,000
三菱	**RD-17GX**	¥128,000 →	¥77,800
	RD-15G	¥59,800 →	¥38,800
	RD-17GⅡ	¥190,000 →	¥93,800
	RD-17F	¥99,800 →	¥76,800
Logitec	**LCM-15EX**	¥49,800 →	¥29,800
	LCM-17	¥99,800 →	¥64,800
	LCM-17DX	¥128,000 →	¥81,500
αデータ	ACM-517	¥94,800 →	¥61,800
	ACM-515	¥56,800 →	¥44,800
SONY	CPD-17SF8	¥99,800 →	¥75,800
	CPD-15SF8	¥64,800 →	¥48,800
ICM	LS-2815FN	¥54,800 →	¥34,800
	RS-T770N	¥99,800 →	¥72,800
ELECOM	HRM-15	¥79,800 →	¥33,800
	HRM-17G	¥99,800 →	¥56,800
NANAO	FlexScan33F	¥90,000 →	¥59,800
	FlexScan56T・S	¥220,000 →	¥114,000
	FlexScan54T	¥150,000 →	¥103,500

スキャナ

EPSON	**GT-8500WIN**	¥99,800 →	¥68,800
	GT-5000WINP	¥59,800 →	¥39,800
	GT-5000WINS	¥59,800 →	¥41,800
	GT-9000WIN	¥148,000 →	¥103,800
Canon	IX-4025	¥49,800 →	¥33,000
NEOS	NSF-600CL2/W	¥74,800 →	¥37,800
	NSF-1200SP/W	¥118,000 →	¥82,800
	NSF-800SP/W	¥94,800 →	¥62,000
αデータ	ASC-600N	¥39,800 →	¥28,800

(全品新品、安心のメーカー保証付!!)

プリンタ

Canon	**BJC-410J**	¥59,800 →	¥43,800
	BJC400J	¥59,800 →	¥29,800
	BJC-610JW	¥69,800 →	¥51,500
	BJ-220JCⅡ	¥69,800 →	¥37,500
	BJC-210J	¥29,800 →	¥21,800
	BJ-30V	¥39,800 →	¥19,800
	BJC-35V	¥54,800 →	¥28,800
	BJC-455J	¥79,800 →	¥58,800
	BJC-600J	¥79,800 →	¥47,500
	LBP-A404F	¥108,000 →	¥78,800
	LBP-A405Jr	¥79,800 →	¥58,000
	LBP-730	¥228,000 →	¥168,800
	LBP-720	¥188,000 →	¥138,000
	LBP-450	¥198,000 →	¥146,800
ALPS	MD-2000J	¥79,800 →	¥54,800
EPSON	LP-8200	¥188,000 →	¥135,800
	LP-1700	¥108,000 →	¥78,500
	MJ-1100	¥79,800 →	¥57,800
	MJ-5100C	¥198,000 →	¥139,800
	MJ-3000CU+カラーUPグレード	¥148,000 →	¥105,800
	MJ-500C	¥49,800 →	¥24,500
	MJ-800C	¥79,800 →	¥39,500
	MJ-910C	¥89,800 →	¥58,800
	VP-1100	¥79,800 →	¥44,000
HP	Laser Jet 5L	¥69,800 →	¥47,800
NEC	PC-PR830L	¥79,800 →	¥62,000
	PICTY110R -限定-ハガキフィーダ付	¥49,800 →	¥19,800
	PICTY100L	¥39,800 →	¥30,800
	PICTY180	¥64,800 →	¥33,500
	PICTY400	¥89,800 →	¥63,800

CD-ROM・MO

ICM	CD-910S-X	¥39,800 →	¥31,800
	CD-605C-N	¥44,800 →	¥27,800
	PDR-650-N	¥118,000 →	¥70,800
メルコ	CDS-4ES	¥24,800 →	¥19,800
	CDI-6FB	¥39,800 →	¥31,800
	CDI-4FB	¥19,800 →	¥15,800
I・Oデータ	**CDG-PX44/PCSC**	¥42,800 →	¥31,000
	CDG-PX44	¥29,800 →	¥21,000
Logitec	LMO-480H	¥89,800 →	¥59,800
	LMO-450H	¥95,000 →	¥57,500
	LMO-400E	¥64,800 →	¥46,800
	LMO-640	¥118,000 →	¥85,800

HDD

Logitec	**SHD-BA1000P**	¥49,800 →	¥37,800
	SHD-BA2000P	¥99,800 →	¥72,800
	SHD-BA540P	¥36,800 →	¥27,800
	SHD-BA1000U	¥68,000 →	¥33,800
	SHD-BA540U	¥36,000 →	¥22,800
ICM	RX-1000-CIN	¥49,800 →	¥38,500
I・Oデータ	HDS-540M/98-L	¥35,500 →	¥28,500
	HDS-1G/98-L	¥49,000 →	¥38,000

FDD

Logitec	LFD-332X	¥29,800 →	¥19,800
	SFD-331MX	¥17,000 →	¥12,000
	SFD-32J	¥29,800 →	¥15,000
αデータ	AD-F35SR	¥24,000 →	¥12,800
THK	FD-532	¥39,800 →	¥27,000
	FD-501	¥21,800 →	¥16,000

モデム

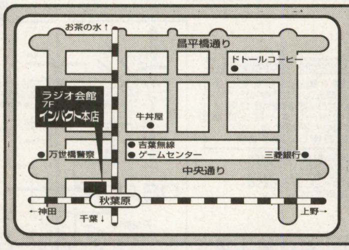
オムロン	ME2814BⅡ	¥29,800 →	¥23,800
	ME1414BⅡ	¥22,800 →	¥14,500
AIWA	PV-JF288W	¥39,800 →	¥28,800
	PV-BF288M2WW	¥33,800 →	¥23,800
	PV-EF2880WW	¥27,800 →	¥20,800
NEC	COMSTARZ MULTI144Ⅱ	¥19,800 →	¥13,800
	COMSTARZ MULTI288	¥29,800 →	¥23,800
Logitec	**LFM-144BS**	¥15,800 →	¥9,800
	LPM-FM144B	¥29,800 →	¥9,800
	LFM-288BS	¥29,800 →	¥21,800
	LPM-FM288	¥38,000 →	¥27,800
I・Oデータ	DFM-288	¥29,800 →	¥23,800
	PC-FM288	¥36,000 →	¥28,000

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150	¥128,000 →	¥95,000
	PNC-950	¥370,000 →	¥275,500
グラフテック	FP-9200	¥640,000 →	¥426,800
	MP-5300	¥198,000 →	¥141,800
HP	デザインジェット230 (A1)	¥278,000 →	¥198,000
	デザインジェット250C (A1)	¥378,000 →	¥264,800
	デザインジェット250C (A0)	¥528,000 →	¥369,800
	デザインジェット230 (A0)	¥428,000 →	¥299,800

DTM

Roland	ミュージ郎8800Pro (98)	¥118,000 →	¥92,800
	ミュージ郎8800Pro (DOS/V)	¥120,000 →	¥94,500
	ミュージ郎8800	¥89,800 →	¥70,500
	ミュージ郎5500	¥63,000 →	¥49,800
	ミュージ郎SK-50	¥75,000 →	¥58,800
	ミュージ郎XP-10	¥79,800 →	¥62,500
	ギタ次郎Ⅱ GC	¥69,800 →	¥55,500
	ギタ次郎Ⅱ GK	¥59,800 →	¥47,500
	PC-180	¥29,800 →	¥23,500
	SC-88	¥89,800 →	¥68,800
	SC-88VL	¥69,000 →	¥53,500
	SC-55mkⅡ	¥55,000 →	¥42,500
YAMAHA	CBX-80 (D/M/W)	¥83,000 →	¥63,800
	MU80	¥69,000 →	¥54,000
	MU50	¥52,000 →	¥40,800
	YST-M5(H/B)	¥8,000 →	¥4,980
	YST-MSW10(H/B)	¥15,000 →	¥12,000
	CBX-50 (M/W)	¥63,000 →	¥48,800
	MU5-K	¥35,000 →	¥27,000
	CBX-K1	¥15,800 →	¥12,500
	CBX-K1W	¥63,000 →	¥49,000



秋葉原本店 〒101 東京都千代田区外神田 1-15-16 ラジオ会館 7F
TEL.03-5294-3741　FAX.03-5294-3744
振込先　東京シティ信用金庫　秋葉原支店(普)540003 インパクト

三ノ輪支店 〒116 東京都荒川区東日暮里 1-13-16 サンワードパレス
TEL.03-5811-5631　FAX.03-5811-5634
振込先　第一勧業銀行　三ノ輪支店(普)1497354 インパクト

秋葉原ラジオ会館 7Fにて店頭販売も行っています
在庫をご確認のうえお気軽にご来店下さい

お支払い方法

- 掲載の価格は、消費税・送料別となっております。
- 注文の場合、必ず事前に電話・FAX等で、金額・支払方法等を確認の上、送金するようお願いします。
- お客様のご都合による返品・キャンセルはご容赦下さい。

銀行振込 入金確認後、即、商品発送又は発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。

現金書留 書留到着後、即商品発送又は発注の手配となります。

分割払い クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上返送して下さい。契約完了後商品発送の手配となります。

代金引換発送 商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい。(但し、別途手数料がかかります) 又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。

※一部取り扱いできない商品、地域がございますのでお問い合わせ下さい。

IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT! IMPACT!

超優良中古パソコン

デスクトップ(5インチ)

商品	標準価格	販売価格
PC-9801RX21(80286/12MHz)	¥338,000	¥11,000
PC-9801RX51(80286/12MHz/40MBHD)	¥508,000	¥16,000
PC-9801DX2(80286/12MHz)	¥318,000	¥14,000
PC-9801DX5(80286/12MHz/40MBHD)	¥468,000	¥19,000
PC-9801RA21(386/20MHz)	¥498,000	¥18,000
PC-9801RA51(386/20MHz/40MBHD)	¥668,000	¥23,000
PC-9801DA2(386/20MHz)	¥448,000	¥21,000
PC-9801DA5(386/20MHz/40MBHD)	¥598,000	¥26,000
PC-9801BX2/M2(486SX/25MHz/1.6RAM)	¥192,000	¥28,000
PC-98RL/2(386/20MHz/ハイレゾボード)	¥735,000	¥24,000
PC-98RL/5(386/20MHz/40MBHD/ハイレゾボード)	¥970,000	¥28,000
PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6RAM)	¥548,000	¥28,000
PC-H98/60-002(386/25MHz/1.6RAM/ハイレゾボード)	¥835,000	¥24,000

デスクトップ(3.5インチ)

商品	標準価格	販売価格
PC-9801EX4(80286/12MHz/40MBHD)	¥488,000	¥18,000
PC-9801DX/U2(80286/12MHz)	¥318,000	¥16,000
PC-9801DX/U5(80286/12MHz/40MBHD)	¥468,000	¥21,000
PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/40MBHD)	¥508,000	¥24,000
PC-9801DA/U2(386/20MHz)	¥448,000	¥24,000
PC-9801DA/U5(386/20MHz/40MBHD)	¥598,000	¥29,000
PC-9801BX/U2(486SX/20MHz)	¥218,000	¥24,000
PC-9801BX4/U2-z(Pentium/63MHz/2.0RAM/540MBHD/CD-ROM)	¥211,000	¥68,000
PC-9821CS2/S2(486SX/33MHz/5.6RAM/170MBHD/CD-ROM/マルチCRT付)	¥428,000	¥68,000
PC-9821CB2/A(新古)(486DX2/66MHz/8MB/402MHD/15″TV/CD-ROM/MPEG/FAX)	¥338,000	¥128,000
PC-9821CB3/TA(新古)(Pentium 75MHz/16MB/850MHD/15″TV/CD-ROM/MPEG/FAX)	¥298,000	¥158,000
PC-9821Ap/U2(486DX2/66MHz/7.6RAM/120MBHD)		¥62,000
PC-9821Ap/U2(486DX2/66MHz/7.6RAM/240MBHD)		¥69,000
PC-9821XE/U7W(486SX/33MHz/5.6RAM/210MBHD)	¥238,000	¥52,000
PC-9821XS/U7W(486DX2/66MHz/5.6RAM/210MBHD)	¥348,000	¥59,000
PC-9821XP/U8W(intelDX4/100MHz/5.6RAM/270MBHD)	¥448,000	¥69,000
PC-9821XP/C8W(intelDX4/100MHz/5.6RAM/340MBHD/CD-ROM)	¥488,000	¥79,000
PC-H98S/U8-040(486SX/20MHz/1.6RAM/40MBHD)	¥698,000	¥25,000
PC-H98/U105-100(486DX2/66MHz/7.6RAM/100MHD/ハイレゾボード)	¥980,000	¥68,000
N5200モデル50(NEC)(3.5FDX1/40MBHD)	¥900,000	¥18,000
PC-386M-STD(EPSON)(386/20MHz)		¥19,000
PC-486GR3(EPSON)(マニュアルなし)(486/3.5FDX2)		¥28,000
J-3100ZX171+RAM(東芝)(486/33MHz/12RAM/170MBHD) J31MCD01(東芝)(14″マルチモードカラーディスプレイ640×480/0.28㎜)	本体とCRTセット価格	¥48,000

〈Macintosh〉

商品	標準価格	販売価格
MacⅡcx(4MB/HD80/KANJIモデル)		¥26,000
MacⅡcx(8MB/HD80/KANJIモデル)		¥32,000
MacⅡci(5MB/HD80/KANJIモデル)		¥27,000
MacⅡci(8MB/HD230/KANJIモデル)		¥34,000
MacⅡvi(4MB/HD160/KANJIモデル)		¥29,000
MacLCⅡ(4MB/HD80)		¥28,000
MacLC-520(8MB/HD160)		¥56,000
Mac Centris650(8MB/HD160)		¥63,000
MacⅡ専用IMBSiM		¥4,000
Mac専用モノクロ12インチモニター		¥4,000
MacⅡ専用カラー13インチモニター(640×480)		¥15,000
Mac専用カラー16インチモニター(832×624/0.26)		¥34,000

〈DOS/V〉

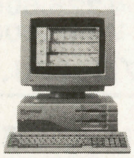
商品	標準価格	販売価格
エー・エス・ティー・リサーチ Power Premium(486/33MHz/10RAM/210MBHD/3.5+5FDD/アクセラレータ/EISA)		¥39,000
エー・エス・ティー・リサーチ PC-Vision(486/33MHz/10RAM/80MBHD/3.5FD/アクセラレータ/ISA)		¥34,000
エー・エス・ティー・リサーチ PC-Vision(486/33MHz/8RAM/80MBHD/3.5FD/アクセラレータ/ISA)		¥31,000
コンパック DESK PRO386/33(386/20MHz/1RAM/110MBHD/5FD)		¥26,000
I.B.M. 5551-TOB(386/20MHz/8RAM/120MBHD/3.5FD)		¥32,000
ARIMA J-NOTE(486DX2/66MHz/16RAM/250MBHD/TFTカラーノート)		¥108,000
エー・エス・ティー・リサーチ Super VGA(14″マルチスキャン1,024×768/0.28㎜)		¥27,000
I.B.M. 8514001(16″カラーディスプレイ (PS/2用)/0.31㎜)		¥22,000
DOS/V用メモリー(新品)(16MB SIM 72Pin ノンパリ)		¥48,000

ディスプレイ

商品	標準価格	販売価格
14インチCRT(少々画面焼け有り)(PC-9801用CRT:N5913)		¥3,000
PC-KD854(14″カラー:640×400/0.39㎜)	¥89,800	¥8,000
PC-KD854N(14″カラー:640×400/0.39㎜)	¥84,800	¥10,000
PC-KD853N(14″カラー:640×400/0.31㎜)	¥118,000	¥12,000
PC-KD882(15″カラー:640×400/0.31㎜)	¥89,800	¥14,000
PC-KD881(15″カラー:640×400/0.28㎜)	¥118,000	¥16,000
PC-KD1521(15″カラー:640×400/0.31㎜)	¥89,800	¥15,000
PC-KD1511(15″カラー:640×400/0.28㎜)	¥118,000	¥18,000
N5913L(G)(14″カラー:640×400/0.31㎜)	¥138,000	¥10,000
N5913U(14″カラー:640×400/0.28㎜)	¥105,000	¥14,000
N5924(U)(14″カラー:640×400、640×750/0.26㎜/ハイレゾ)	¥233,000	¥17,000
N5926-02(15″カラー:640×400、1120×750/31KHz〜50KHz/ハイレゾ)	¥283,000	¥19,000
PC-TV454(15″カラーTVチューナー付:640×400/0.35㎜/15〜17KHz/22〜26KHz/29〜34KHz自動切替え)	¥128,300	¥24,000
PC-KH1511(15″カラーPC-H98専用ハイレゾ/640×750/0.28㎜)		¥15,000
PC-KD1522(15″マルチモード:640×400、640×480/0.31㎜)	¥99,800	¥20,000
14インチマルチスキャン(各社有)(1120×768/24〜57KHz)		¥23,000
PC-KM151(15″マルチスキャン/1120×768)		¥28,000
RD-17Y(三菱)(17″マルチスキャン/1280×1024)		¥55,000

●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK

特価情報



PC-9801DS/U2(中古品)

◆ポケットマネーで買える32ビット98

<本体>
●CPU 386SX/16MHz●メモリ 640KB● FDD 3.5"2HD×2●FM3和音・SSG3和音・スピーカー内蔵●オーディオ出力端子・拡張4スロット内蔵

<ディスプレイ>
●14インチカラー・640×400・アナログRGB・ドットピッチ0.39ミリ

PC-9801DS/U2(本体) 標準価格¥358,000
PC-KD854N(ディスプレイ) 標準価格 ¥84,800

セット価格¥442,800が 特価 **¥28,000**

ノート・ラップトップ

商品	標準価格	販売価格
PC-9801NV(V30HL/16MHz)	¥248,000	¥19,000
PC-9801NS/20(386SX/12MHz/20MBHD)	¥448,000	¥39,000
PC-9801NS/T(386SL98/20MHz)	¥288,000	¥48,000
PC-9801NS/T40(386SL98/20MHz/40MBHD)	¥398,000	¥53,000
PC-9801NS/A(486SX/33MHz)	¥248,000	¥63,000
PC-9821Nd(486SX/33MHz/DS-STNカラー)	¥348,000	¥77,000
PC-9821Ne(486SX/33MHz/3.6RAM/TFT)	¥588,000	¥103,000
PC-9821Ne2(486SX/33MHz/TFTカラー)	¥458,000	¥109,000
PC-9821Nd2(新古品)(486DX2/50MHz/DS-STNカラー)	¥228,000	¥89,800
PC-9821Ne3(486DX2/50MHz/TFTカラー)	¥258,000	¥126,000
PC-9821Ne2/340W仕様(486SX/33MHz/5.6RAM/340MBHD/TFT)	¥578,000	¥134,000
PC-9821Ld/350A2(486SX/33MHz/STNカラー/350MBHD)	¥398,000	¥118,000
J-3100GS-SX041(東芝)(マニュアルなし)(80286/3.5FDX1/40MBHD)		¥18,000

プリンター

商品	標準価格	販売価格
PC-PR150N(98ノート用日本語熱転写プリンタ)	¥74,800	¥13,800
PC-PR201GS(136桁シリアル:漢字55字/秒)	¥135,000	¥32,000
PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥95,000	¥29,800
PC-PR201/60A(136桁シリアル:漢字60字/秒)	¥158,000	¥38,000
PC-PR201/63A(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥158,000	¥41,000
PC-PR201J(136桁シリアル:漢字65字/秒)	¥215,000	¥42,000
PC-PR201/65A(136桁シリアル:漢字65字/秒)	¥215,000	¥46,000
PC-PR201X(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥275,000	¥43,000
PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥56,000
PC-PR602R(日本語レーザー:B4対応/PC-9801用)	¥498,000	¥23,000
PC-PR2000(日本語レーザー:B4対応/PC-9801用)	¥541,000	¥30,000
PC-PR2000/2(日本語レーザー:B4対応/PC-9801用)	¥368,000	¥38,000
PC-PR2000/4(日本語レーザー:B4対応/PC-9801用)	¥418,000	¥48,000
PC-PR4000E/4(日本語レーザー:A3対応/PC-9801用)	¥548,000	¥88,000
Laser Wind 1040W(ゼロックス)(新古品・トナー付)(日本語レーザー:A4/Windows対応/600/1200dpi/PC-98・DOS/V用)ケーブル別¥3,000	¥89,800	¥38,000
LBP-A404GⅡ(日本語レーザーA4対応:480/600dpi LIPSIV)	¥148,000	¥38,000
LBP-B406(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)	¥588,000	¥28,000
LBP-B406S2(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)	¥588,000	¥38,000
LBP-B406E(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)	¥588,000	¥68,000

ハードディスク

商品	標準価格	販売価格
PC-9801DA35(内蔵HDD:40MB、RX/RA/DX/DA用)		¥5,000
BLT-N120(HDD:NOTE用120MB)		¥8,000
BLT-N240(HDD:NOTE用240MB)		¥14,000
BLT-N340(HDD:NOTE用340MB)		¥19,000
PC-98FELLOW/MATE用内蔵HDD 120MB▶ ¥8,000/240MB▶ ¥14,000/340MB▶ ¥18,000/540MB▶		¥25,000
PC-98H54R(外付けHDD:2台目増設専用40MB)		¥7,000
PC-HD100(外付けHDD:300MB、SCSI I/F付)		¥12,000

周辺機器

商品	標準価格	販売価格
PC-9831-VW2(外付け3.5インチFDD×2)		¥13,000
PC-982A-E01(ウィンドウアクセラレータボード)	¥70,000	¥12,000
PC-982A-E011(ウィンドウアクセラレータボード(フルカラー))	¥110,000	¥19,000
PC-9881N(外付け8インチFDD×2)		¥24,000
PC-9801N-06L(PC98ノートモデム2400bps)		¥6,000
DF-1414EX(PC98ノートモデム14400bps)		¥14,400
HUCOM-EX/W(98,DOS/V,Mac用28800bpsモデム)	¥28,800	¥19,800
XHP-1000(バッファ:1MB2:2)	¥79,800	¥8,000
HDL-20W(倍速CPU/RA、DA)		¥8,000
PC-PR201B-04(PC-PR201B用シートフィーダ)		¥8,000
PC-PR201H-34(PC-PR201H3用シートフィーダ)	¥65,000	¥8,000
PC-PR201G-04(PC-PR201G用シートフィーダ)	¥30,000	¥8,000
PC-PR201GS-04(PC-PR201GS/60A用シートフィーダ)	¥30,000	¥8,000
PC-PR201GS-03(PC-PR201GS/60A用トラクターフィーダ)		¥5,000
PC-PR201X-03(PC-PR201X/65A用トラクターフィーダ)	20,000	¥5,000
PC-PR602-06(PC-PR602用A4カセット(B5)共用)	¥7,000	¥2,000
PC-PR602R-01(PC-PR602R用ゴシック体漢字ROMカートリッジ)	¥33,000	¥3,000
PC-PR2000-05(PC-PR2000用増設ホッパ)	¥20,000	¥3,000

ラムボード

商品	標準価格	販売価格
PC-9801ES-01(PC-9801ES2.ES5専用1MB)	¥59,000	¥3,000
PIO-ES34-3M(PC-9801ES2.ES5専用3MB)		¥9,000
PC-9801DS-01(PC-9801DS専用2MB)		¥6,000
PC-9801RA-11(PC-9801RA21.RA51専用2MB)		¥6,000
PIO-RA134-10M(PC-9801RA21.51専用10MB)		¥30.000
PC-9801DA-01(PC-9801DA用専用内蔵2MB)		¥6,000
PIO-DA134-4M(PC-9801DA専用内蔵4MB)		¥12,000
PIO-DA134-6ME(PC-9801DA専用内蔵6MB)		¥18,000
PC-98RL-01(PC-98RL専用2MB)		¥6,000
PIO-RL34-4M(PC-98RL専用4MB)		¥12,000
PC-H98/70-B01U(PC-H98mode160/70/100専用2MB)	¥79,000	¥6,000
CB34-8M(PC-9821CB用8MB)	¥49,000	¥24,000
PC-9821C2-B02(PC-9821CS2/CE2用4MB)	¥36,000	¥12,000
ME34-8M(PC-9821CS2/CE2用8MB)	¥49,000	¥24,000
MTA-4000L(PC-9801T/W2.W5.F5.F51専用4MB)	¥34,800	¥12,000
EDA-4000L(DA.RA21.RA51専用4MB)		¥12,000
EDA-8000(DA専用8MB)		¥24,000
EDA-12MR(DA専用12MB)		¥36,000
PC-9801NX/C-01(PC-9801NX/C用1MB)		¥3,000
PC-9801NX/C-03(PC-9801NX/C用4MB)	¥20,000	¥12,000
RCS-4000(PC-9801NS.NS/E.NS/T用4MB)		¥12,000
NR34X-4M(PC-9801NS/R専用4MB)		¥12,000
PIO-98NT-8MB(PC-9801NS/E.NS/T対応8MB)		¥24,000
PC-9821NE-B01(PC-9821NE.NS/A専用4MB)	¥36,000	¥12,000
PC-9821N-B01(PC-9821NE2.ND.NP.NF.NM専用4MB)		¥12,000
PC-9821N-B02(PC-9821NE2/ND用8MB)		¥24,000
ENA-8000(PC-9801NA, NA/C専用8MB)		¥24,000
PC-9801-54L(増設RAMサブボード1MB)		¥3,000
PC-9801-61U(増設RAMサブボード2MB)		¥6,000
PIO-EX134-2M(増設RAMサブボード2MB)		¥6,000
内蔵メモリ各種(98MATE、FELLOW系)		
NE-SIM32-H4M/NE-SIM36-H4M/AP34-4M/EAB-4000S(4MB)		¥12,000
BA34-8M/NE-SIM36-H8M/PC-9821A-B03L(8MB)		¥24,000
BA34-12M(12MB)		¥36,000
NE-SIM32-H16M/NE-SIM36-H16M(16MB)		¥48,000

インテル数値演算プロセッサー:各種取り揃えておりますのでお気軽にお問い合わせ下さい。

※掲載価格に消費税は含まれておりません。

パソコン通信で最新中古情報!

☎03-3733-1433
(2400-28800bps)

●年中無休・24時間アクセスOK!
○電子メールでのご注文OK!
○メモリー・周辺機器多数在庫!

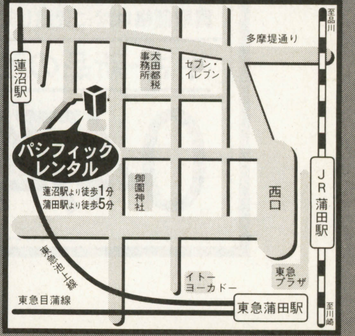
ハイテクとハイタッチな心でビジネスをバックアップ

PACIFIC RENTAL パシフィック レンタル
中古パソコン販売センター

株式会社パシフィックレンタル 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル1F
営業時間/9:15〜19:00 定休日/土・日・祝日

ご注文・お問い合わせ ☎03-3733-1441
FAX 03-3733-1440

☆住所が変りました。



激安

新品・中古
全て安い!

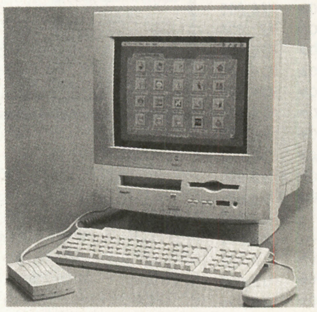
新品も安いッ!

PC-9821XV13/R16 ¥234,900
PC-9821XA16/R12 ¥269,800
PC-9821XA16/R16 ¥299,800
PC-9821V13/S5RA ¥219,800
PC-9821V13/S7RA ¥253,000
PC-9821V13/S7RB ¥253,000
PC-9821V12/S5RA ¥192,900
PC-9821V12/S5RB ¥192,900
PC-9821V12/S7RA ¥226,800
PC-9821V12/S7RB ¥226,800
PC-9821V10/C4RA ¥146,000
PC-9821V10/C4RB ¥146,000
PC-9821CXB/A5TA ¥259,000
PC-9821CX13/S7MA ¥319,480
PC-9821CB10/TA ¥198,000
PC-9821CB10/TB ¥198,000
PC-9821Nb7/5 ¥219,800
FMV-DESKPOWER TE, CE, SE, SP他 TEL特価
Mac・IBM各種 TEL特価

その他各社ワープロ、CPU、CRT、周辺機器は☎ください。

特選中古

在庫をTELにてご確認の上ご送金ください。



PC-9821Cb/m2D (486SX-33MHz、2ドライブ、Windows、TV) ¥ 79,800
PC-9821CX/S3 (TV、FAXモデム、HDD540M、Windows、他) ¥ 89,800
PC-9821NX/C7【新品】(TFTカラー、CD-ROM、PCM、FM音源) ¥229,800
PC-9821NX/3【新品】(TFTカラー、PCM、FM音源、8M、350M) ¥168,000
PC-9821Nb2/3【新品】(STNカラー、メモリ8M、HDD350M) ¥129,000
PC-9821NS/T (386SL20M、640K、ラムドライブ、1.2M) ¥ 35,800
PC-9821NL/A260A (486SX-33MHz、一太郎、ロータス) ¥ 59,800
PC-9801RX2 (286クロック12M、5インチ2ドライブ) ¥ 9,800
PC-9801UV11 (V30、640K、3.5インチ2ドライブ、FM音源内蔵) ¥ 9,800
FMTOWNS Ⅱ Fresh (Windows) ¥ 75,000
X68000XVI ¥ 65,000
FMT-DP533 (タウンズディスプレイ) ¥ 13,000
PC-KD1421 (400ライン、ディスプレイ) ¥ 11,800
CU-14FD (400ライン、ディスプレイ) ¥ 9,800
XC-1498C2 (400ライン、ディスプレイ) ¥ 11,800
PC-KM153R【新品】(15インチ、マルチシンクディスプレイ) ¥ 35,800
DX-15N【新品】(15"マルチスキャン、NEC・Mac・DOS/V対応) ¥ 36,000
5574-M06 (IBM 16インチディスプレイ) ¥ 6,000
MJ-500C【新品】(エプソン、マッハジェットカラープリンター、W95対応) ¥ 29,800
MJ-800C【新品】(エプソン、マッハジェットカラープリンター、W95対応) ¥ 46,800
PC-PR101/TN103 (48ドット、熱転写、カラー、フォント内蔵) ¥ 19,800
AP-850PC (48ドット、熱転写、カラー) ¥ 17,800
BJ-10VLite (キャノンインクジェット) ¥ 14,800
5553-B01-EP (IBM、136桁、ドットプリンター) ¥ 6,000
NEC 5インチ2ドライブ ¥ 12,800
FA34-4M (I/Oデータ、9801FA用、4M、メモリ) ¥ 6,900
PC-SIM61-2M (I/Oデータ・9800シリーズ用2Mシムモジュール) ¥ 4,980
CZ-8NJ2 (シャープ、CYBER-STICK) ¥ 9,800
CZ-6BM1 (シャープ、X68用MIDIボード) ¥ 9,800
PX-10 (CASIOワープロ、英文機能、他) ¥ 39,800
M-4【新品】(98・エプソン用マウス、カウントチェンジャー、変換コネクタ付) ¥ 1,900
ゲームソフト ¥ 激安

買取

高価買取

PC-9821 V・A・B・C・Xシリーズ
PC-9801 486・386・286・V30シリーズ
PC-98 Note Pentium・486・386・V30シリーズ
EPSON Pentium・586・486・386・286シリーズ
EPSON Note Pentium・486・386・286
FMTOWNSⅡ 486・386シリーズ
FMV DESKPOWERシリーズ C・S・H・SX・CE・SE・SP
X68000&X68030シリーズ
Macintoshシリーズ
IBM PC互換機各種
MSX TurboR
ワープロ・各社CRT・メモリ・プリンタ
CD-ROMドライブ・MOドライブ
ハードディスク・FDドライブ etc...
高価買取いたします!!

新品への下取り
交換の場合は特に
高額にて下取りします。

買取専用 0120-198147

買取価格は常に変動しています。価格をご確認の上品物をお送りください。

- 買って安心、中古品も保証付。
- 全国通販、代金引替払もOK!!
- 価格は2月29日現在のものです。
- 中古も、各社新品も激安販売中!
- 便利な下取り販売も行なっています。

株式会社コムネット
〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13
☎0474(76)0860 FAX.0474(76)1294

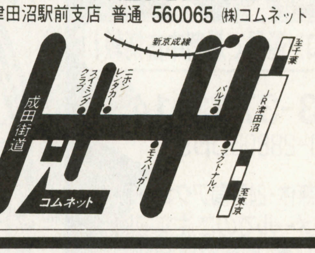
●申込方法：現金書留又は銀行振込で下記口座へお振込み下さい。代金引替払もOK!!
住友銀行 津田沼駅前支店 普通 560065 ㈱コムネット

中古・新品の注文は下記へ!とにかく☎しよう〜

0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

営業時間
AM 11:00
〜
PM 8:00



全国通販 **今すぐお電話を!!** **年中無休** AM11:00〜PM10:30

TEL 03-5689-5470

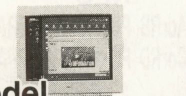
FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V13/S7R



model
A,B ¥249,000
C,D ¥277,000

PC-9821V13/S5R

model
A,B ¥219,000
C,D ¥245,000

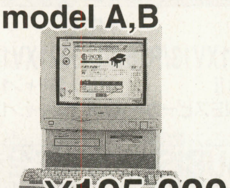
PC-9821V12/S5R
PC-9821V12/S7R
model A,B

¥195,000
¥225,000

PC-9821V10/C4R

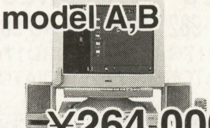
model
A,B ¥145,000
E,F ¥218,000

PC-9821Cb10/T
model A,B



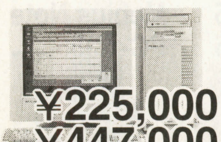
¥195,000

PC-9821Cx13/S5T
PC-9821Cx13/S7M
model A,B



¥264,000
¥316,000

PC-9821Xv13/R16
PC-9821Xt16/R16



¥225,000
¥447,000

PC-9821Xa16/R12
PC-9821Xa16/R16

¥259,000
¥288,000

PC-9821Xa13/K12
PC-9821Xa13/K16

¥199,000
¥229,000

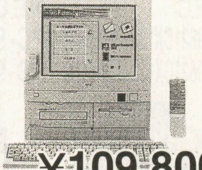
PC-9821Xa12/K8
PC-9821Xa12/K12

¥175,000
¥205,000

PC-9821Cr13/T
model A,B

¥265,000

PC-9821Xa7e/S15
新古品



¥109,800

PC-9821Na13/C10
PC-9821Na13/H10

¥422,000
¥488,000

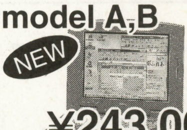
PC-9821Na12/H8
PC-9821Na12/H10

¥375,000
¥389,000

PC-9821Nb7/5
PC-9821Nb7/C8

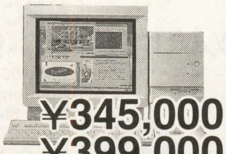
¥219,000
¥257,000

PC-9821La10/5
PC-9821La10/8
model A,B



¥243,000
¥297,000

EPSON VM516S
VM516SS17



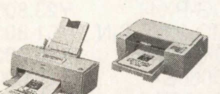
¥345,000
¥399,000

FUJITSU-FMV
DESK POWER
各モデル

TEL特価

プリンター

EPSON MJ-800C
MJ-900C



¥39,500
¥48,800

CANON BJC-35V
BJC-410J

¥27,900
¥41,800

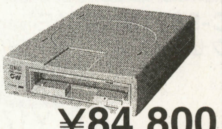
HDD

I/Oデータ HDS-1G/98PCI
HDS-2G/98PCI

¥43,500
¥73,500

MO

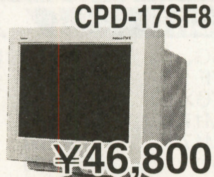
ICM PMO-640W-X
PMO-640W-CIN



¥84,800
¥89,800

ディスプレイ

SONY CPD-15SF8
CPD-17SF8



¥46,800
¥69,800

FAXモデム

サン電子 MS288EF
MS288AFpro

¥21,500
¥24,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821La7/D5 A,B	¥204,000
NEC	PC-9821Nb7/D5	¥204,000
NEC	PC-9821Ne3/5	¥188,000
NEC	PC-9821Nd2/5	¥168,000
NEC	PC-9821Lt2/3A	¥158,000
NEC	PC-9821Lt2/7A	¥178,000
EPSON	vividy NOTE	TEL特価
SHARP	Mebius	TEL特価
IBM	Aptiva	TEL特価

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-500C	¥25,500
EPSON	MJ-910C	¥56,500
EPSON	MJ-3000CU(キット付)	¥98,000
EPSON	MJ-5100C	¥135,000
EPSON	LP-1700	¥74,500
EPSON	LP-8200	¥128,000
CANON	BJC-210J	¥22,800
CANON	BJC-400J	¥31,000
CANON	BJC-455J	¥54,800
CANON	BJC-610JW	¥49,800
NEC	PC-PR101/J110R	¥23,800
NEC	PC-PR101/J180	¥33,800
NEC	PC-PR101/J400	¥58,500

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-TM151	¥56,500
NEC	PC-KM153R2	¥49,800
NEC	PC-KM173R	¥81,800
ナナオ	FS-56T-S	¥113,000
三菱	RD-17GII	¥92,500
三菱	RD-17GX	¥84,800
三菱	RD-15G	¥42,500
iiyama	MT-8617E	¥75,500
iiyama	MF-8617E	¥62,500
iiyama	MF-8515E2	¥36,500

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-526N	¥27,500
メルコ	DSC-1024N	¥36,500
メルコ	DNC-B1024	¥36,800
メルコ	DNC-B1240	¥39,500
I/Oデータ	HDI-1.7G	¥43,800
I/Oデータ	HDS-540M-L	¥23,500
I/Oデータ	HDS-1G-L	¥32,500
I/Oデータ	HDS-2G	¥62,500
I/Oデータ	HDS-1G/98III	¥39,500
ICM	RX-540-CIN	¥27,500
ICM	RX-1000-CIN	¥36,500
キャラベル	AV-2000HG	¥59,800
キャラベル	AV-2000HG/P	¥66,800
キャラベル	AV-810UGmkIII(エプソンノート)	¥58,500

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-2814BX	¥27,500
TDK	DF-2814BZ	¥29,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-5000WINP	¥39,500
EPSON	GT-8500WIN	¥68,800
EPSON	GT-9000WIN	¥99,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-E230NS	¥45,500
メルコ	MOS-E230N	¥51,000
I/Oデータ	CDV-AB6	¥19,800
ICM	CD-660S-CIN	¥23,800
ICM	CD-660S-JRX	¥33,500
ICM	CD-910S-CIN	¥36,000
ICM	CD-910S-JRX	¥44,500
キャラベル	CD-620E	¥34,500
ICM	PDR650-N	¥67,500
ICM	PDR650-NB	¥73,000
キャラベル	PD-650/P	¥69,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
I/Oデータ	NE-SIM32-H8M	¥26,500
I/Oデータ	NE-SIM32-H16M	¥51,000
I/Oデータ	NE-SIM36-H8M	¥29,500
I/Oデータ	NE-SIM36-H16M	¥57,500
I/Oデータ	Cb234-8M	¥31,000
I/Oデータ	Cb234-16M	¥57,000
I/Oデータ	NE-SIMXB-4×2	¥27,800
I/Oデータ	NE-SIMXB-8×2	¥52,500
I/Oデータ	NE-SIMXB-16×2	¥101,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-4×2	¥30,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-8×2	¥58,500
I/Oデータ	NE-SIMXA-16×2	¥115,000
I/Oデータ	Ld34-8M	¥33,000
I/Oデータ	Ld34-16M	¥63,000
I/Oデータ	Ld34-32M	¥123,000
I/Oデータ	Nb64-8M	¥33,000
I/Oデータ	Nb64-16M	¥63,000
I/Oデータ	Nb64-32M	¥123,000

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,500
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,500
NEC	PC-FD321DH	¥15,000
NEC	PC-9801-86	¥18,500
NEC	PC-9801-118	¥16,400
NEC	PC-9821-C3-B02	¥20,600
NEC	PC-9821-XB10-B01	¥11,500
NEC	PC-9801-117	¥28,300
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,000
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,000
NEC	PC-9801-100	¥15,000
NEC	PC-9821X-B02L	¥25,500
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,000
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,000
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,000
NEC	PC-9821X-B03	¥41,600
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,000
NEC	PC-9801-102	¥22,000
NEC	PC-9821NA-C04	¥22,000
NEC	PC-9821NA-C05	¥29,000
NEC	PC-9821NB-C01	¥22,000
NEC	PC-9821N-P03	¥38,800

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。

●表示価格には消費税は含まれておりません。
●振込手数料はお客様負担となります。
●現金書留も御利用いただけます。
●送料が別途必要となります。

お振込先 三和銀行 本郷支店 普通 3822967 (有)アクティブ

Active アクティブ

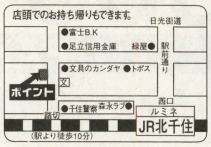
〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

秋葉原と勝負っ！来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801
24時間プライスサービス
03-3870-9815
FAX見積
03-3888-8298



代金着払いシステム有り！即日発送O.K!! | Microsoft® Official Dealer | セット内容は変更自由です!!

※商品の価格は変動する場合があります！TELにて御確認下さい。

NEC PC-9821Xt16/R16 RD17GⅡ DIATONEスピーカー

セット特価 ¥529,800

NEC PC-9821XV13/R16 RD17GⅡ DIATONEスピーカー

セット特価 ¥309,800

NEC PC-9821XV13/R16 マルチスキャン15"CRT / マルチスキャン17"CRT

セット特価 ¥255,800
セット特価 ¥269,800

NEC PC-9821Xa16/R12 / PC-9821Xa16/R16 マルチスキャン17"CRT

セット特価 ¥305,000
セット特価 ¥335,000

NEC PC-9821Xa13/K12 / PC-9821Xa13/K16 マルチスキャン17"CRT

セット特価 ¥255,000
セット特価 ¥275,000

NEC PC-9821V13/S5RAorRB / PC-9821V13/S5RCorRD

特価 ¥215,800
特価 ¥239,800

NEC PC-9821V13/S7RAorRB / PC-9821V13/S7RCorRD

特価 ¥248,000
特価 ¥275,000

NEC PC-9821V12/S5RAorRB / PC-9821V12/S7RAorRB

特価 ¥194,800
特価 ¥224,800

NEC PC-9821CX13/S7MAorMB / PC-9821CX13/S5TAorTB

特価 ¥309,800
特価 ¥264,000

NEC PC-9821Nb7/C8 / PC-9821Na9/H8

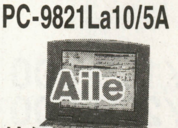
特価 ¥259,800
特価 ¥328,000

NEC PC-9821Na12/H8 / PC-9821Na12/H10

特価 ¥378,000
特価 ¥385,000

NEC PC-9821Na13/C10 / PC-9821Na13/H10

特価 ¥428,000
特価 ¥495,000

NEC PC-9821La10/8A / PC-9821La10/5A


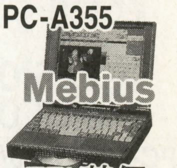
特価 ¥295,800
特価 ¥239,800

Fujitsu FMV-DESK POWER-SE / FMV-DESK POWER-SP

TEL特価
TEL特価

IBM Aptiva 775 / Aptiva 785

特価 ¥308,000
特価 ¥348,000

SHARP Mebius Note PC-A355


TEL特価

今月のおススメ商品

NEC PC-9801 BX4/U2/Z
ペンティアム オーバードライブ
プロセッサ付
HDD540MB
CD-ROM（倍速）
MS-DOS6.2
（CRTは別売）

限定20台
（TELにて）
セット特価 ¥63,800

NEC PC-9821V7/S5K-Z
KM-153R（15"CRT）
Pentium™プロセッサ75MHz
RAM 8MB、HDD 850MB
4倍速CD-ROM
MS-DOS、WIN3.1 or 95
一太郎、ロータス

限定20台
特価 ¥139,800

NEC PC-9821V10/S5K
モデルA or モデルB
Pentium™プロセッサ100MHz
RAM 8MB、HDD 850MB
4倍速CD-ROM
MS-DOS、Win3.1 or 95
一太郎、ロータス又はWord、Excel
15"CRT付

限定20台
特価 ¥156,800

NEC PC-9821Lt2/3A / PC-9821Lt2/7A
CPU DX2/50MHz
HDD 350MBor720MB
RAM 8MB、TFTカラー液晶
MS-DOS6.2、MS-Win3.1
一太郎Ver6.3、ロータス1-2-3
インストール済

限定20台
特価 ¥155,800
特価 ¥175,800

iiyama MT-8617E ¥76,800

三菱 RD17GⅡ TEL特価

SONY CPD-17SF8 TEL特価

EPSON MJ-500C ¥25,800

キヤノン BJC-35V ¥25,900

キヤノン BJC-210J ¥20,500

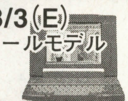
CRT

三菱	RD-15G	¥44,800
	RD-17F	TEL特価
	RD-17GX	¥84,800
NEC	PC-KM173	¥59,800
	PC-KM174	¥109,800
	TM-151	¥56,800
NANAO	56T-S	¥109,800
	54T	¥98,800
iiyama	MF-8617E	¥59,800
	MF-8617ES	¥61,800
	MF-8221E	¥139,800
αデータ	ACM-515	¥33,800
	ACM-517	¥52,800
SONY	CPD-15SF8	TEL特価
TAXAN	EV-151(トリニトロン)	¥39,800

プリンター

EPSON	MJ-1100	¥56,800
	MJ-3000Cu(キット付)	¥97,800
	MJ-5100C	¥125,800
	MJ-800C	¥39,500
	MJ-910C	¥58,000
	LP-1700	¥73,500
	LP8200	¥127,800
キヤノン	BJC-610JW	¥49,800
	BJC-410J	¥41,800
	LBP-A404F	¥72,800
	LBP-A405JR	¥54,800
	LBP-720	¥125,800
	LBP-A309GⅡ	¥179,800
	BJ-30V	¥21,800
シャープ	JX-9210	¥44,800
NEC	PR101/J 180	¥33,800
	PR201/65	¥67,800
	PR1000E/W	¥64,800
アルプス	MD-2000J	¥55,800

CPU

PC-9821Ne3/3（E）
エクセルインストールモデル

限定特価 ¥177,800

NEC	PC-9821Xb10/J8	¥89,800
	PC-9821Xa10/K8	¥138,000
	PC-9821Xa10/K12	¥149,000
	PC-9821Xa12/K8	¥179,000
	PC-9821Xa12/K12	¥205,000
	PC-9821Xa13/K12	¥205,000
	PC-9821Xa13/K16	¥228,000
	PC-9821Xa16/R12	¥259,000
	PC-9821Xa16/R16	¥288,000
	PC-9821XV13/R16	¥219,800
	PC-9821XT16/R16	¥448,000
	PC-9821Cb10/TA·B	¥194,800
	PC-9821Cr13/TA·TB	¥274,800
	PC-9821Xt13/K12	¥278,000
	PC-9821St20/L16	TEL特価
	PC-9821V10/C4RA-RB	¥149,800
	PC-9821La10/8B	¥295,800
	PC-9821La10/5B	¥239,800
	PC-9821La7/D5A-5B	¥204,800
	PC-9821Na7/H7	¥288,000
	PC-9821Nb7/5	¥217,000
	PC-9821Ne3/5	¥189,800
FUJITSU	DESK-POWERシリーズ	TEL特価
	FMV-BIBLO	TEL特価
EPSON	VN-513ST	¥458,000
	VM-516S	¥348,000
IBM	Aptiva 770	¥274,800
	Aptiva 560	¥255,800
東芝	SS5755TW	¥255,800
シャープ	PI-7000	TEL特価

ハードディスク/IDE

WEATERN DIGITAL	WDAC 21200	¥25,800
	WDAC 31600	¥34,500
メルコ	DNG-831	¥26,800

ハードディスク/外付

ICM	RX-540CIN	¥27,800
	RX-1000CIN	¥37,500
メルコ	DSC-526N	¥27,800
	DSC-1024N	¥37,800
I/Oデータ	HDS-540M/98-L	¥28,800
	HDS-1G/98-L	¥37,800
	HDS-1G/98PCI	¥43,800

ハードディスク/ノート用

ICM	Pack-NX810	¥55,800
	Pack-NX500	¥36,500
メルコ	DNN-U790	¥45,800
I/Oデータ	HDN-810N	¥44,800

スキャナ

シャープ	XJ-250N	TEL特価
EPSON	GT-5000WIN/S	¥42,800
	GT-5000WP	¥39,800
	GT-8500WIN	¥69,800
	GT-9000WIN	¥99,800

MO・CD-ROM

I/Oデータ	CDG-PX44	¥23,800
ICM	PMO-230L-CIN	¥51,800
	PDR-650N	¥68,500
	CD660SX	¥19,800
キャラベル	CD-620E	¥35,500
加賀電子	ICD-400PN	¥31,800

モデム

マイクロコム	V34ESⅡ-W	¥18,800
I/Oデータ	DFM-288	¥23,500
サン電子	MS-288EF	¥21,800
AIWA	PV-BF288M2	¥23,800
TDK	DF-2814BX	¥26,800

ワープロ

東芝	JW-V700	¥119,800
シャープ	WD-M500	¥129,800
NEC	JX-5300AC	¥98,000

ソフト

マイクロソフト	Office Pro	TEL特価
ジャストシステム	プレミアムセット	¥25,800
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

納期と価格自信あり！

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
メーカー・販売店様、卸しも致します！ Ⓢ即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

※写真と商品は一部異なる場合がございます。

※商品の価格は変動する場合があります！TELにて御確認下さい。※写真と商品は一部異なる場合がございます。

VISA | NICOS | JCB | AMX etc.カードでお支払いもOK!（店頭のみ）

お振込先 三和銀行 千住支店 普 3585676 ポイント

皆様に親しまれて15年!15THフェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 EYE-NETで情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。(下記参照)

アイレム
- イメージファイト 10K
- エアーデュエル 10K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- アールタイプ 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各3K
- サンダーブラスター 10K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
- ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
- スペランカー 12K
- スパルタンX 8K

SNK
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板(FM音源) 18K
- 業務用カセット竜虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
- F,H,ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3
- パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
- キングオブファイター94 6K,

カプコン
- クイズ三国誌・殿様の野望 各2K
- 1942 8K
- 1943 12K
- サイドアーム・虎への道 各10K
- ストリートファイター 28K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- 天地を喰らう 38K
- キャプテンコマンド 15K
- キングofドラゴン 12K
- ウイロー 48K
- 戦場の狼 Ⅱ 15K
- エリア 88 48K
- ヴァンパイアハンター 特価
- エイリアンVSプレデター 特価
- SF ゼロ 特価
- CPⅡ 各種 特価

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 3K
- ヘルファイア 8K
- 達人 5K

コナミ
- ヘクシオン 5K
- パンクショット 3K
- 新入社員とおる君 12K
- ストラテージX 25K
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 35K
- パロディウスだ 8K
- スーパー亀忍者(TMNT) 8K
- スクランブル 20K
- ファイナライザ・プーヤン(c)各8K
- サーカスチャーリー 10K
- 出たなツインビー 12K
- ローラーゲームス 7K

ジャレコ
- E.D.F. 8K
- 銀河任峡伝 18K
- エクセライザー 10K
- セイントドラゴン 10K
- 64番街 12K
- エクセリオン 5K
- プラスアルファ 35K

セガ
- 脱子ちゃん雀荘 H付 10K
- フューチャースパイ 12K
- 時の戦士 10K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- ザクソン 15K
- コラムス 4K
- コラムス2・タントアール 各3K
- スタックコラムス 3K
- オーライル・タフターフ 各5K
- シャドーダンサー 8K
- テディボーイブルース 38K
- 青春スキャンダル 25K
- ピットフォールⅡ 38K
- バーニングライバル 15K
- スパイダーマン 15K

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- クイックス 純正 18K
- ジャングルキング 28K
- 飛龍の拳 12K
- メイズオブフロット 5K
- 奇々怪界 10K
- ガルメデス 3K
- タイガーヘリ 5K
- べんべろべー 18K
- ハレーズコメット 12K
- ジョリージョガー 38K
- シーファイターポセイドン 28K
- ファイティングホーク 3K
- 功里金団 5K
- バブルボブル 35K
- スラップファイト 5K
- ヒットジアイス 3K
- ニュージランドストリー 7K
- マスターオブウエポン 8K
- 黄金の城 25K
- 女三四郎 25K
- パニックロード 5K
- 究極タイガー 8K
- アラビァンマジック 18K
- レイフォース 55K
- リングレイジ 12K
- モータルコンバット 12K

F-2 マザーボード付
- ブリルラ 48K
- メタルブラック 48K
- ガンフロンティア 40K
- ミズバグ大冒険 12K
- キャメルトライ センサー付12K
- MJ-12・ダイノレックス各8K
- デッドコネクション 6K
- ドンドコドン・麻雀クエスト各8K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー 5K(大基板)

F2-SUB
- クレヨンしんちゃん.クイズHQ.クイズ人生劇場 .ゆうゆのクイズ クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
- ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
- ダライアス外伝 18K
- バブルシンフォニー 5K
- クイズシアター 3K
- 森博のクイズでヒューヒュー 3K

デコ
- 空手道 10K
- カルノフ 15K
- ロボコップ・デスブレイド 各8K
- ファイティングファンタジー10K
- ダークシール 12K
- ワンダープラネット 8K
- アクトフェンサー 10K
- クルードバスター 8K
- タンブルポップ 5K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K
- ドッチボール 2K

ニチブツ
- アームド エフ 8K
- テラクレスタ(FM音源版)10K
- ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
- 五目ならべ(連珠) 5K
- SF-X(すぺーすふぁいた88K

UPL
- シュトラール 10K
- ムスタング 10K
- バンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 8K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 15K
- アトミックロボキット 8K

テクモ
- 忍者龍剣伝 8K
- スーパーピンボールアクショ 8K
- シルクワーム 6K
- タンクバスターズ 5K
- ジェミニウィング 8K
- アルゴスの戦士 15K

ナムコ
- パックマニア 18K
- ロンパーズ 25K
- ブレイザー 28K
- メルヘンメイズ 30K
- 妖怪道中記 15K
- ワルキューレの伝説 48K
- リブルラブル 38K
- ギャプラス 28K
- ドラゴンバスター 38K
- コズモギャングザパズル 5K
- コズモギャングザビデオ 12K
- ニューマンアスレティツク 10K
- アサルトパネル、+ロム付 68K
- ゼビウス 20K
- ディグダグ(許諾アタリ製)10K
- ラリーX許諾MIDWAY 18K
- ギャラガ 15K
- パックマン(c) 12K
- パックギャル 15K
- ドルアーガの塔 48K
- ギャラクシアン(c) PⅢ 10K

新品(箱入)
- スラップショット 5K
- 四川省 Ⅱ 7K
- くっすんおよよ 7K
- 連珠貴族(五目並べ) 7K
- プレイガールⅡ
- ※1のロムキット 付 5K
- アースジョーカー 7K
- ロンロン 10K

ユニバーサル
- Mr.Do!vsユニコーン15K
- Mr.Do!ワイルドライド18K
- ジャンピングジャック 20K
- コスミックアベンジャー 68K

その他
- 五月陣戦 8K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- ポラックス 3K
- SDガンダム 2K
- スパイナルブレイカーズ 2K
- ブレイゾン・オーマイガー 各2K
- ドンキーコング 38K
- 〃 〃 Jr. 28K

その他
- ファイアーバード(c) 18K
- ファニーマウス 10K
- 豪血寺一族 8K
- レッド UFO 25K
- アグレス 5K

一珍品・逸品一
- シルバーランド 38K
- ペラちゃん 28K
- パーディ 20K
- ポレンチ 28K
- Qバート 88K
- アップンダウン 68K
- スカイアーミー 88K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局,ファンクラブ夏物語,個人教授,麻雀フライデー,ビタミンC,大霊界,大予言,ねるとん牌鯨団, 各1K 麻雀学園,七次元の妖精,スーパーリアルP2,各2K トリプルウォーズ,コミック劇場,クラブ90,サーキットの女豹、華の舞、舞妓花 3K スーチーパイ 8K,スーパー〇禁牌 15K,SリアルⅢ15K,SリアルⅣ10K,SリアルⅤ20K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)EXT,ロム付			38K
アフターバーナー Ⅱ	セガ	ⓐ	15K
ギャラクシーフォースⅡ		ⓐ	28K◎
ストライクファイター	セガ	ⓐ	38K◎
G-LOC	セガ	ⓐ	28K◎
ウイニングラン91	ナムコ	ⓐ	18K◎
ガントレット	ナムコ	ⓐ	38K
ギャラクティックストーム			48K◎
ナイトストライカー	タイトー		58K◎
スーパーモナコGP	セガ	ⓐ	12K
スーパーハングオン	セガ	ⓐ	28K◎
ウェック ルマン	コナミ	ⓐ	10K
ウォーリァブレード(〃)	タイトー		10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK! 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
ⓐの表示はコンボ以外では音声アンプが必要。(+3K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5%~8%の割引

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取 COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板(JAMMA規格コネクター)+JAMMAハーネスをサービス(基板の種類は指定できません)

定休日 日曜日(祭日は営業)

★初心者大歓迎★ これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。 SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

25インチカラーモニター発売中

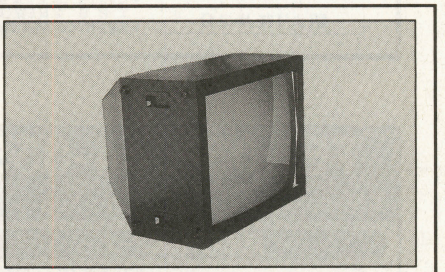
■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇ナナオ製 DUAL25F カラーモニター使用
※フラットスクエアーブラウン管
◇15KHz 24KHz切り換え可(水平周波数)
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇各種調整が全て外部より可能(15KHz,24KHzの変換も可能)
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

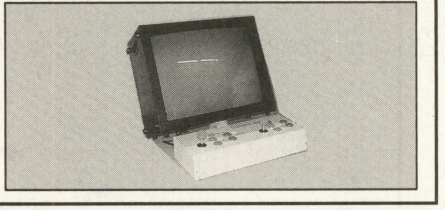
発売記念価格 ¥68,000(税、送料込)
(定価¥88,000 1年完全保証)

特典 M-25モニター+コンボAV Rタイプ=85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

— 分割払いも利用できます。—

M-25モニター	M-25コンボセット
12回払 初回 ¥6,576 以降 ¥6,400×11回	12回払 初回 ¥8,220 以降 ¥8,000×11回





驚異のシンクロ連射 新型SUPERコンボAV価格据置

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862,863等も高画質でゲームがプレイできます。

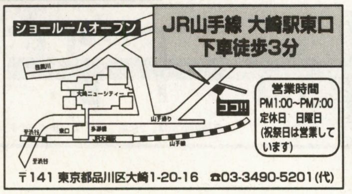
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)………¥28,000
●VRタイプ(上記両方対応)………………¥33,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）
- 2万円以上 500円引き
- 3万円以上1000円引き
- 5万円以上2000円引き

PC-9801(5″or3.5″)シリーズ

各11,480円三国志Ⅴ,提督の決断Ⅲ,囲碁Ⅳ,銀河英雄伝説ⅣEX-Set,(12,600円信長・天翔記Withパワーアップ)各10,330円アイドルプロジェクト2,クラシックロード4,ピクシーガーデン,メンゾベランザン,マイホームドリーム2,テーマパーク,無人島物語3,ウエディングピーチ,ミナミの帝王,竜機伝承,各9,880円太平洋の嵐2,ウイニングポスト2PLUS,ブランディッシュⅢ,英雄伝説Ⅳ朱紅い雫,龍王三国志withパワーアップボックス,英雄伝説Ⅲリニューアル,メルクリウスプリティ,レイヴンロフト,項劉記,信長の野望天翔記,三国志英傑伝,太閤立志伝Ⅱ,銀河英雄伝説Ⅳ,レジオナルパワーⅢSP,HR2,AIV,トキオ,グレイトンサーガ,ラグナレック,スーパー野球道2,各9,230円ローマは一日にして成らず,パワードール2,デッドフォース,パンツァージェネラル,アマランスⅣ,KH,紺碧の艦隊2パーフェクト,各8,530円レッスルエンジェルスV2,ルナテックドーンⅡ,トキオ2,レッスルエンジェルスV1,小鉄の大冒険,シムシティ2000DX,ハハ艦隊物語,空軍大戦略,美乳ハンター,各7,730円シムシティ2000,昇龍三国志,龍王三国志,家康戦旗,あっぱれ伝,クリーミーマミ外伝・二つの世界の物語,デュエルサクセション,大航海時代Ⅱ,大江戸ルネッサンス,後漢志,DOOM,DOOMⅡ,ガンダムマルチプルOP,チューンド・ハート,グレイストンサーガ外伝,ブランディッシュ2リニューアル,ファーランドストーリー神々の遺産,大地の絆,獣王の証,維新開国,各7,530円こうかん日記第2章,銀白色の楽園,下級生,VIPER V16,妖獣戦記2,同級生2,エーゲ海の雫,メタ女,各7,120円パワードール2DASH,アドバンスド・パワードール2,各6,980円幻世喜譚,ザナドゥ,ザナドゥ2リミックス,各6,680円悪夢,ハーレムブレイド,ナイトスレイブ,クロンドール,X-GIRL,ルージュの伝説,LOVE PHANTOM,パワースレイブ,GLORIA～禁断の血族,三姉妹,EVE－バーストエラー－,えんじぇる・ないと,BLUE RUINS,わくわく麻雀パニック2,夢寂,魔天楼ラプソディ,カナン～約束の地,バーチャルコール2,けっこう仮面2,カスタムメイト3,好き／,ペルソナ,トリガー2,ブリガンティ,相剋,七英雄物語,雷の戦士ライディ2,ソーサルキングダム,猟奇の鑑,聖少女戦隊レイカーズⅢ,スノーメモリー,MOON GATE,遺作,赤い水晶の瞳,バトルクィーンピンク,雫-しずく,スタートラップ,ブランマーカー2,デンジェル,ワンパラウォーズⅡ,BLACK BIRD,リビドー7 IMPACT,吉永さゆりがやって来るヤァ／ヤァ／ヤァ／,悦楽の学園,ホーニースウィーパー2,牝猫秘書室,各6,120円ブランディッシュリニューアル版,ロクスアルバ外伝,各5,580円卒業旅行,殻の中の小島,淫らな罪,香奈子,SEX2,魅惑の調書,パラダイスコール,脅迫,くすり指の教科書,メリーゴーランド,VIPER-BTR,ESの方程式,裏マンション発禁,トワイライトホテル,パパラッチ,監禁,快楽の掟,バレンタインキッス,夢の精,ももこちゃんfor me,SEX2,びいどろドロップ,令嬢物語,魔雀夢,緋色の姉妹,ACE OF SPADES,ネバーランド,JACK～背徳の女神,放課後は別の顔,魔法少女B子,ねこまーぢゃん,ストリート麻雀2,エスケープ,ちよみちゃんfor me,トラベルジャンクソン,背徳の絆,緊縛の館,YES!HG,夢見坂,フェルミオン,VENUSⅡ,ここは楽園荘2,魔女狩りの夜に,エクシードジャック,各5,680円SEEK,学園ソドム,墜落の国アンジー,RR,各5,230円拘束,ジャストライク,D・P・S全部,3つの願い,プレゼントDUO,あゆみちゃん物語,王鑼源史の章,各4,480円麻雀スポーツライン,アリスの館3,ツーショットダイヤル2,メモリー1/4,2/4,3/4,各3,000円ランス4.1,ランス4.2,ゲルニカ,5″ソフト在庫品半額以下 カタログ100円切手同封下さい。

PC-9821シリーズ(CD版)

各11,480円提督の決断Ⅲ,三国志Ⅴ,銀河英雄伝説Ⅳ EX Set,各10,880円,テーマパーク,スペースシュミレーター(FD),無人島物語,ノクトロポリス,ロストエデン,US-NAVYファイターズGOLD日本版,各9,780円銀河英雄伝説Ⅳ,F-15ストライクイーグルⅢ,クラシックロード4,MSスペースシュミレーター,神王伝説クリスタニアDX,馬なり1ハロン劇場2,F117Aナイトホーク(3.5″),MSフライトシュミレーターVS.O(3.5″),卍PSY幽記,ブランディッシュ3リニューアル,太平洋の嵐2,各9,430円紺碧の艦隊2パーフェクト,パンツァージェネラル,各8,530円シムシティ2000DX,アローンインザダーク3,ブランマーカー2,魔法少女プリティサミー前編,後編,チューンド・ハート,各8,330円シュヴアルツシルトEX,ロードス島戦記Ⅱ,サイベリア,ストライクコマンダーPLUS,トキオ2,妖獣戦記2,各7,830円DOOMⅡ,雷の戦士ライディ2,メリーゴーランド,各6,730円ヴィーナス&MUG-R,リバイバルザナドゥ2 REMIX,えんじぇる・ないと,雷の戦士ライディ2,学園爆裂転校生,林間学校,ここは楽園荘,X-GIRL,各5,850円夢幻泡影,SEX2,香奈子,裏マンション発禁,ぷよぷよ通,トゥルーラブ,パパラッチ,ももこちゃんfor me,各4,530円フェアリーテールクライマックス大全集第1巻,第2巻,ぱせりSELECT,各3,000円ランス4・1,ラナンス4・2,プロスチューデントG,(6,630円闘神都市Ⅱ)(5,220円学園KING)

Windows or Macintosh

各11,850円信長の野望天翔記withパワーアップキット,プリンセスメーカー2,EMITバリューセット(14,800円アクアゾーン)各11,430円三国志Ⅴ,提督の決断Ⅲ,三国志Ⅳwithパワーアップkit,SIM CITY 2000 CDコレクション,三国志英傑伝,SIM CITY 2000+SIM TOWN,各10,880円バイオバトラー,マイホームドリーム,3Dアトラス,各9,780円大戦略Ⅴ,ウイニングポスト2プラス,三国志孔明伝,英雄伝説・白き魔女,信長の野望天翔記,MYST,MS-GOLF ver2.0,AI囲碁5,卒業アルバムプレミアム,世界の美術館ルーブル美術館1,2,THE HIVE WARS,各8,630円サザンアイズST版,雀帝2,ポリクローム,各8,130円ディドラス,ストライクコマンダー2,ディスタントサンズ,ショックウェーブアサルト,各7,830円SIM CITY 2000 Special,大戦略Windows,太閤立志伝2,ファーランドストーリー天使の涙,アマランスKH Remix,必殺パチンココレクション,ワンだーLife,エーゲ海の雫,まねき猫小判,ウインバトル,卒業ALBUMオリジナル版,R2・遺跡への道,雷の戦士ライディ2,ゲームの鉄人,メリーゴーランド,VIPER-V16 各7,120円SIM CITY2000,SIM TOWNキャンペーン版,ピットフォール,Klik&Play,上海グレートモーメント,3×3EYESさんじゃんへんじょう,AIV for Win95,もっともっとインクレディブルマシーン,ルナテックドーン,各6,980円EMIT Vol.1～3,あゆみちゃん物語実写版,ジェラシー,各6,830円トロフィーバス,オルセー美術館,七英雄物語,ミラージュ2,SEEK実写版,ロードランナー・オンライン,亜美,アルターキャット,リバース,ここは楽園荘2,林間学校,MINKでらっくす2,各6,120円ブルーシカゴブルース,ザ・コンビニ,ACE OF SPADES,天地無用／魎皇鬼,各5,850円無限泡影,転校生,卒業生,Lua(ルア),卒業旅行,新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスク,2,アイドル雀士スーチーパイ,乱交女体釣り,監禁,メビウスリンク,メビウスリンク2,各5,480円マクロス7,ギア・ワークス,DPS全部,各5,380円トレインシュミレーター中央線,東海道211系,東北本線,監禁王国,C'SBreak,まねき猫小判,琥珀色の遺言,日本の野鳥,リングアウト,娘々台風,恋文・千葉麗子,各4,780円マイクロソフトフューリーキューブ,(5,120円うきうき釣天国,2)各4,580円イース,英雄伝説マテリアルコレクション,リカちゃん大百科,各3,980円ゴーリーゴーストゴール,召使い,2,真妖獣教室2,真淫獣学園3,未来超獣FOBIA,フェアリーテールREMIX,2,各3,000円ランス4.1,4.2,真妖獣教室3,DOGZードッグズ,翻訳ソフト8,580円コリャ英和／,11,200円トランスPAD,

PC・DOS/Vパソコン

各11,880円ハープーンⅡアルティメット,MILE HIGH CLUB,各10,680円テークパーク,ウルティマⅧ,ウイングコマンダーⅢ,コマンド&コンカー,アイアンアサルト,システムショック,各9,780円銀河英雄伝説ⅣEX,MIST,三国志英傑伝,太平洋の嵐2,現代大戦略EX,MS・スペースシュミレーター,三国志英傑伝,馬なり1ハロン劇場2,TFX EF2000,THE HIVE WARS(Win95),(9,430円パワードール2)各8,330円マジックカーペットDX,ハイオクタン,ノクトロポリス,シムシティ2000DX,パンツァージェネラル,アローンインザダーク3,各7,830円同級生2,DOOMⅡ,シムシティ2000,WIZARDピンボールコレクション(コントローラー付),TFXユーロファイター2000,ファーランドストーリー伝記,昇龍三国志,空母戦記,レベルアサルト2,ファーストクイーンⅣ,ダークセラフィム,各7,130円TOPGUN-Fireat Will,インディカレーシングⅡ,各6,730円同級生,遺作,3Dレミングス,ソーサルキングダム,ウイングコマンダーⅣ,HYPER 3Dピンボール,なる麻雀,迷走都市,ウイングコマンダーⅣ,各5,980円Fade to Black,The Need for Speed,FIFA Soccer '96,Stonekeep,フィギュア,SEX2,メリーゴーランド,緊縛の館,バレンタイン・キッス,JACK,愛姉妹,恋姫,亜紀子GOLD,ぷよぷよ通,乱交女体釣り,(6,230円MS-フライトシュミレーターVer5.1)23,300円FORMULA T2プラスワン(インディカレーシング+レーシングコントロール)83,000円プロプレイゴルフシステム(センサー付ゴルフシュミレーション・ハード+ソフト)249,800円フライト・シム・コクピット(操縦席キット)ハード+ソフト

FM-TOWNSシリーズ

各12,980円三国志Ⅳ,提督の決断Ⅱ,EMITバリューセット,各11,480円信長の野望天翔記,覇王伝,項劉記,3×3アイズ,各11,280円メンゾベランザン,無人島物語,アイドルプロジェクト,各10,980円リトルビックアドベンチャー,テーマパーク,RACラリー,各9,430円デッドフォース,パワードール2,大航海時代Ⅱ,各8,630円ルナテックドーン2,アトラスⅡ,天下御免,各8,530円ブランマーカー2,妖獣戦記2,各7,830円後漢志,シムシティ2000,雷の戦士ライディ2,各7,580円同級生2,雷の戦士ライディ2,ブランマーカー,各6,780円トリガー2,ジェラシー,カスタムメイト&いつかどこかで,バーチャコール2,ここは楽園荘,ワンパラウォーズ,ここは楽園荘2,学園爆裂転校生,同級生,ゼノン,De・Fa・Na,あゆみちゃん物語実写版,YES!HG,

X68000シリーズ

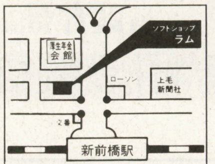
各6,830円ファンタジーゾーン,モトス,ザ・スーパーラスベガスⅠ,Ⅱ 各4,980円スターラスター,エイリアンシンドローム,(5,930円ボスコニアン)各4,580円パラデューク,ディグダグ/ディグダグⅡ,ミスターDO,(15,000円CANVAS PRO 68K)(6,800円HUMAN 68K ver2.0)19,800円SX-Windows Ver3.1(7,830円グラディウスⅡ)

セガサターン・ソフト

各5,120円新世紀エヴァンゲリオン,レヴォリューションX,バーチャルカジノ,ロックマンX3,ハイパーリヴァーシオン,超兄貴,ルパン三世,パンツァードラグーンツヴァイ,ビクトリーゴール'96,ドラゴンフォース,グラディウスDXパック,スナッチャー,キャンキャンバニープルミエール,各5,980円ヴァンパイアハンター,シーバスフィッシング,GOTHAⅡ,バーチャルフォトスタジオ,ストリートファイターⅡムービー,バーチャファイター2,各6,830円ザ・キングオブ・ファイターズ95,3×3 EYES～吸精公主,アイドル雀士スーチーパイⅡ,ファイナルロマンスR,在庫品特価各2,980円バーチャルバレーボール,ブルーシード,闘神伝S,Dの食卓,パワフルプロ野球95,ハングオンGP,リグロードサーガ,メタルファイターMIKU,バーチャレーシングSS,4,450円パワーメモリー,2,250円RGBケーブル,

ゲーム機・ハード,周辺機器

16,800円ROM版餓狼伝説3,各9,800円ROM版龍虎の拳2,得点王2,プレイステーション中古特価3,820円機動戦士ガンダム,ドラゴンボールZ,実況パワフルプロ野球95,サザンアイズ吸靖公主,24,800円NECパソコン通信モデムCOMSTA RZ MULTI 288,23,480円XRGP-1,8,500円XAV-2S,1,900円マウスマット(電波新聞)200円マウスマット,1,200円CDホルダー20枚用,1,430円CDホルダー10枚用,680円3.5″100枚用フロッピーボックス,3,830円14・15″モニター用フィルター,2,300円フロッピーケース5″180枚入,3.5″150枚入,780円マクセル生3.5″2HD 10枚,380円5″2HDノーブランド10枚,2,100円マクセル3,5″50枚入,1,000円5″50枚,42,800円MC77PCM 98PCM音源搭載,37,800円MC55PCMZ 98MIDI音源搭載,9,980円SNE JOY-2 FM音源98ジョイボート付,22,800円エプソンZIP-100MドライブSCSI外付(ZIPメディア1枚1,980円)29,800円緑電子SCSI2 850MBハードディスク本体のみ(98用I/Fセット35,300円)33,800円エプソンプリンターMN-500Cマッハジェットプリンター,29,800円緑電子SCSI2対応4倍速CD-ROM 98用I/Fセット,デジタルカメラ,カシオQV-10A(44,800円)QV-30A(61,000円)



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- 上記の価格には消費税３%が含まれています。御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - 現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
  - 郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - 郵便送料は、500ｇ以下390円、500ｇ以上は小包料金に準ず。（610円～地域により異る）。
  - 宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円）。
  - その他取扱い品、スーパーファミコン、セガ、PCエンジン、周辺機器、3DO、プレイステーション。
- 営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- 掲載されていない商品は御問合せ下さい。当店では中古ソフトの販売はしておりません。すべて新品です。

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎0272-53-7594　FAX0272-53-4369
〒371 前橋市新前橋町17－13

TEL06-644-0554
〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>			
PC-9821	Xt16/R16	Pentium166	¥445.000
PC-9821	Xv13/R16	Pentium133	¥220.000
PC-9821	Xt13/K12		¥255.000
PC-9821	Xb10/J8	Pentium100	¥ 85.000
PC-9801	BX4/U2 Z	P63,HD540,CD	¥ 58.000
PC-9801	BX4/U2	DX2 66	¥ 39.800
PC-9821	Xa10/K8	Pentium100	¥125.000
PC-9821	Xa10/K12		¥132.000
PC-9821	Xa12/K12	Pentium120	¥190.000
PC-9821	Xa13/K12	Pentium133	¥200.000
PC-9821	Xa13/K16		¥220.000
PC-9821	Xa16/R12	Pentium166	¥259.000
PC-9821	Xa16/R16		¥285.000
PC-9821	Xs/U7W	DX2-66	¥ 54.000
PC-9821	V10/S5K A,B	P100	¥143.000
PC-9821	V10/S5K C,D		¥182.000
PC-9821	V10/S7K A,B		¥175.000
PC-9821	V10/C4R A,B		¥140.000
PC-9821	V12/S5R A,B	P120	¥190.000
PC-9821	V12/S7R A,B		¥223.000
PC-9821	V13/S5R A,B	P133	¥213.000
PC-9821	V13/S5R C,D		¥243.000
PC-9821	V13/S7R A,B		¥245.000
PC-9821	V13/S7R C,D		¥275.000
PC-9821	Cx3/A CPUのみ	P100	¥198.000
PC-9821	Cx13/S5T A,B	P133	¥258.000
PC-9821	Cx13/S7M A,B		¥310.000
PC-9821	Cb10/T A,B	P100	¥190.000
PC-9821	Cr13/T A,B	P133	¥260.000
PC-9821	Na9/H8	Pentium90	¥323.000
PC-9821	Na12/H10	Pentium120	¥374.000
PC-9821	Na12/H8		¥354.000
PC-9821	Na13/H10	Pentium133	¥465.000
PC-9821	Na13/C10	Pentium133	¥398.000
PC-9821	Nb7/C8	Pentium75	¥255.000
PC-9821	Nb7/5		¥217.000
PC-9821	Ne3/5	DX2-50	¥184.000
PC-9821	Lt2/3A		¥155.000
PC-9821	Lt2/7A		¥175.000
PC-9821	La10/8 A,B	P100	¥280.000
PC-9821	La10/5 A,B		¥230.000
PC-9821	La7/D5 A,B	P75	¥190.000
ダイナブック	GTS575	051CSA95	¥188.000
シャープ	PC-A455	P133	¥525.000
シャープ	PC-A445	P133	¥450.000
シャープ	PC-A435	P120	¥412.500
富士通	FMVシリーズ		お問合わせ下さい

広告は3月20日現在の価格の一部です価格の変動は御了承下さい.

<モニター>			
NEC	PC-KM173R	17インチマルチスキャン	¥ 67.000
NEC	PC-KM173	17インチマルチスキャン	¥ 57.000
NEC	PC-KM171	17インチマルチスキャン	¥ 55.000
NEC	PC-KM153R	15インチマルチスキャン	¥ 33.000
NEC	PC-KM152	15インチマルチスキャン	¥ 30.000
三菱	RD-17GX	17インチマルチスキャン	¥ 78.000
三菱	RD-17G2	17インチマルチスキャン	¥ 89.000
三菱	FA-34WEX (中古品)	14インチマルチスキャン	¥ 9.800
三菱	M-6316 (中古品)	14インチマルチスキャン	¥ 9.800
飯山電機	MT-8521E	21インチマルチスキャン	¥165.000
飯山電機	MF-8221E	21インチマルチスキャン	¥140.000
飯山電機	MT-8617ES	17インチマルチスキャン	¥ 84.000
飯山電機	MT-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 72.000
飯山電機	MF-8617ES	17インチマルチスキャン	¥ 67.500
飯山電機	MF-8617E	17インチマルチスキャン	¥ 64.000
飯山電機	MF-8615EII	15インチマルチスキャン	¥ 37.500
MAG	MXE17S	17インチマルチスキャン	¥ 64.000
MAG	DX17Ne	17インチマルチスキャン	¥ 53.000
MAG	DX15N	15インチマルチスキャン	¥ 34.000
ナナオ	56T-S	17インチマルチスキャン	¥110.000
ナナオ	54T	17インチマルチスキャン	¥100.000
ナナオ	52F	17インチマルチスキャン	¥ 63.000
SONY	CPD15SF8	15インチマルチスキャン	¥ 46.000
SONY	CPD17SF8	17インチマルチスキャン	¥ 70.000
ICM	LS-2815FN	15インチマルチスキャン	¥ 33.500

<プリンター>			
NEC	PICTY180		¥ 32.000
NEC	PICTY100L		¥ 27.000
NEC	PC-PR201/65		¥ 65.000
NEC	PC-PR1000EW		¥ 55.000
キャノン	BJC-880J		¥ 34.800
キャノン	BJC-35V		¥ 27.000
キャノン	BJC-210J		¥ 21.500
キャノン	BJC-410J		¥ 40.000
キャノン	LBP-210		¥ 59.800
エプソン	LP-8200		¥124.000
エプソン	MJ-5000C		¥126.000
エプソン	MJ-3000CU	キット付	¥ 96.000
エプソン	MJ-910C		¥ 57.000
エプソン	MJ-800C		¥ 39.800
エプソン	MJ-500C		¥ 26.000

<周辺機器>			
288モデム	メルコ	IND-M288S	¥ 29.800
A4カラースキャナ	シャープ	JX-320M (Mac用)	¥ 39.800
プリンタバッファ	メルコ	CPR-4000T	¥ 19.800
98汎用ラム	メルコ	EMJ4000S	¥ 23.800
Ne,NS/A用ラム	I/O	NE34A-8M	¥ 26.000
Ne,NS/A用ラム	I/O	NE34A-12M	¥ 39.000
NA,NA/C用ラム	I/O	NA34-8M	¥ 19.800
エプソン486AU/AV用	メルコ	XRF-4M	¥ 12.800
ダイナブックSS,GT用	メルコ	VTB-16M	¥ 49.800
汎用SIMM	メルコ	VMG-8M(4*2)	¥ 19.600
Cb用ラム	I/O	Cb34-4M	¥ 12.800
98Xa/Xt/An用ラム	メルコ	EMW-P32M	¥ 98.000
98Xa/Xt/An用ラム	メルコ	EMW-P16M	¥ 50.000
98Xa/Xt/An用ラム	メルコ	EMW-16M	¥ 55.800
98Xa/Xt/An用ラム	メルコ	EMW-8M	¥ 28.800
98Xa/Xt/An用ラム	I/O	NE-SIMXA-8MX2	¥ 57.800
98Xa/Xt/An用ラム	I/O	NE-SIMXA-16MX2	¥112.000
Xa12,Xa7e,CX2用	I/O	NE-SIMXB-8MX2	¥ 51.000
Xa12,Xa7e,CX2用	I/O	NE-SIMXB-4MX2	¥ 27.000
フラッシュATAカード	メルコ	DPF5M	¥ 14.000
汎用SIMM	メルコ	EMF-P16M	¥ 46.500
汎用SIMM	メルコ	EMF-P8M	¥ 26.500
汎用SIMM	メルコ	EMF-P4M	¥ 14.500
72ピンSIMM	4MB		¥ 9800ヨリ
72ピンSIMM	8MB	(SIMM高価	¥ 19800ヨリ
72ピンSIMM	16MB	下取りします)	¥ 38000ヨリ
72ピンSIMM	32MB		¥ 84800ヨリ
オーバードライブ	インテル DX2 ODP66		¥ 8.800
オーバードライブ	DX2 ODP66 (韋駄天)		¥ 9.800
CPUアクセラレーター2倍	HDA PC20W(DA,RA)		¥ 9.800
CPUアクセラレーター2倍	HAS-33W (486SX33用)		¥ 9.800
CPUアクセラレーター4倍	PK-586X3		¥ 18.800
CPUアクセラレーター4倍	PK-586X4		¥ 20.000
BA,BX用ハイパーメモリCPU	EUB-F16M		¥ 59.800
BA,BX用ハイパーメモリCPU	EUB-F0M		¥ 18.000
グラフィックアクセラレータ	I/O	GA-DRV4/PCI	¥ 23.800
グラフィックアクセラレータ	I/O	GA-968V4/PCI	¥ 32.500
グラフィックアクセラレータ	メルコ	WGN-V4	¥ 25.800
インターウェアー	POWER VIDEO AV		¥ 22.800
コンピュータテクニカ	マルチメディアパック98n		¥ 9.800
コンピュータテクニカ	ビデオパック98nII(ビデオ出力)		¥ 9.800
FM音源ボード	アルファデータ	SS-10	¥ 7.800
サウンドボード	NEC	PC9801-86	¥ 19.000
サウンドボード	NEC	PC9801-118	¥ 16.000
ローランド	MIDI関連製品 超特価！ TELください！！		

<MO・HD・CD>			
キャラベル	PS-230MOLmkII/P		¥ 42.800
キャラベル	AV-100FR/P (F用HD)		¥ 11.800
キャラベル	AV-120FR/P (F用HD)		¥ 12.800
キャラベル	CA-80LG (外付HD)		¥ 10.800
キャラベル	AV-020ns (ns用HD)		¥ 10.800
キャラベル	FB-125SE (Cバス用HD)		¥ 13.800
アバリス	AV-250M (メイト用内蔵HD)		¥ 10.800
アバリス	AV-080AP (エプソン用HD)		¥ 7.800
アバリス	AV-200AR (エプソン用HD)		¥ 15.800
アバリス	AV-240J (外付HD)		¥ 10.800
アバリス	AV-040HC (Cバス用HD)		¥ 9.800
αDATA	AD-W250A (Aメイト用内蔵HD)		¥ 9.800
αDATA	AD-W170B (FELLOW用内蔵HD)		¥ 9.800
MD	CXA-300 (倍速CD)		¥ 9.800
MD	BLT-N810A (ノート用HD)		¥ 37.800
メルコ	DSC-2048NN (外付2G)		¥ 56.000
ロジテック	SHD-BA2000U (外付2G)		¥ 57.800
ICM	MO-120S		¥ 27.800
ICM	MO-120G (N)		¥ 25.800
ICM	CD-660S-X (外付4.4倍速)		¥ 19.800
ICM	CD-660S-CIN (I/F付)		¥ 24.500
I/O	CDV-AB6 (ファイルベイ6倍速)		¥ 20.500
IDEドライブ単体	340MB		¥ 8800ヨリ
IDE	850MB		¥ 14800ヨリ
IDE	1 GB		¥ 23000ヨリ
IDE	1.2GB		¥ 27000ヨリ
SCSI	ハードディスクユニット		¥ 各種取扱い中
アイドルジャパン	ID-5FB (ファイルベイ用5インチ)		¥ 12.800
NEC	各機種用内蔵3.5インチ増設FDD		¥ 11.500
アールアンドデー	XA/バリュースター内蔵用増設FDD		¥ 9.500
フェロー/MATE用	1メガFDD I/F ボード		¥ 8.800

<ワープロ>		
各社	広告に載っていない機種も大特価で販売中です。！！	
NEC	PWP-JX5700AC	¥148.000
NEC	PWP-JX5500AC	¥103.000
NEC	PWP-JX5500AS	¥ 85.000
NEC	PWP-JX5300AC	¥ 84.000
NEC	PWP-JX5300AS	¥ 66.000
カシオ	HW-78	¥ 48.000
富士通	オアシスLX3500CT	¥114.000

何でも見積り迅速にFAX致します。（FAX専用回線の方のみ）

新品高額即買取OK!!

- 商品はすべて新品！もちろん“メーカー保証付”です。
- 商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- 広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます,お気軽にTELを!!
- 買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- 業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中で即金、超高価にて買い取ります。

中古コーナー（一例）

中古機種	買取価格	販売価格
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3	20,000～	30,000～
PC9821Ce2 モデルS2（Ceは1万円安）	50,000～	60,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D,Cb2B	60,000～	70,000～
PC9821Cx2/SI5T (17Tは2万円高)	100,000～	120,000～
PC9821Bs,Xe ,Bp	25,000～	35,000～
PC9821Ne,Ne2（Nd3万円安）	70,000～	90,000～
PC9801FA2/FAU2,BX/U2	20,000～	28,000～
PC9801 286機	5,000～	10,000～
PC9801 386機	10,000～	15,000～
PC9801N,DA2,DAU2,RA21	10,000～	20,000～
PC9801NS/R（NS/T,NS/Lは1万円安）	40,000～	50,000～
PC9801NS/E (NSは1万円安)	30,000～	38,000～
230メガMOドライブ（128Mは2万円安）	30,000～	38,000～

クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
金利%	2.0	2.5	4.0	5.5	6.0	10	12.5	14	16.2	21.6	27

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

※商品の展示は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK! 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機なんでも売り買いOK!!

72ピン8M SIMM（16Mは1.5万円高）	15,000～	20,000～
MIDI音源高価買い取り中	TEL	TEL
PC9801NC (NXC,NACは1万円高)	50,000～	60,000～
PC9801NS/A（Nmは5千円高）	40,000～	50,000～
PC386M,P,GS (NAR2は2万円高)	10,000～	20,000～
PC486NAU (NAUXは2万円高)	40,000～	50,000～
PC486NAS (NASXは2万円高)	30,000～	40,000～
PC9821Ap2/u2,Xp	37,000～	50,000～
PC9821AS2/u2,Xs	30,000～	40,000～
PC9821Ae/u2,Bx4	22,000～	32,000～
PC9821Xa10/C8,Xa7e/S17	90,000～	110,000～
アダルトゲームソフト,CD-ROMソフト 高価買取中	TEL	TEL
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	8,000～	18,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	25,000～	45,000～
MSX用ディスクドライブ	8,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	15,000～	30,000～
X68K エキスパートI,II/スーパー（1万円高）	25,000～	40,000～
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	20,000～	35,000～
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	10,000～	20,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安)	55,000～	80,000～
サターン（プレイステーションは5千円安）	15,000～	20,000～
マッキントッシュ、DOS/Vマシン,AMIGA	TEL	TEL
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1.5万円高）	50,000～	70,000～
FMタウンズIIUX20,HR20	20,000～	30,000～
FMタウンズマーティ/3DO	10,000～	20,000～
100メガハードディスク（容量により上下有り）	5,000～	10,000～
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	4,000～	8,000～
MSX用FS-PC1/HBP-FIC (1万円安)	15,000～	30,000～
ワープロ専用機	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

パソコンを始めてみたい人、買い換えたい人、処分したい人、サンマックスへTelして下さい。0463-75-5240

下記の商品は中古価格です。

9801NEC (3.5″/5″)	
RX21(286.12MH)	¥ 1.8万
EX2(286.12MH)♪	¥ 2.3万
DX2/U2(286.12MH)♪	¥ 2.5万
DS2/U2(386.12MH)♪	¥ 2.8万
DA2/U2(386.16MH)♪	¥ 3.2万
FS2/U2(386.20MH)♪	¥ 3.0万
FA2/U2(486.16MH)♪	¥ 3.8万
BX/U2(486.20HM)	¥ 3.2万
BX2/3(486.25/33MH)	¥ 3.6万
ノート	
NS/T(386.20MH)	¥ 4.5万
NS/R(486.16MH)	¥ 5.8万
NS/A(486.20MH)	¥ 6.4万
NA/C(486.カラー)	¥ 7.5万
NX/C(486.カラー)	¥ 7.9万
EPSON	
386P(16MH.1.6M)♪	¥ 2.6万
386GE(16MH.1.6M)♪	¥ 2.9万
486SE(25MH.1.6M)♪	¥ 3.5万
486SR(33MH.1.6M)♪	¥ 4.0万
ノート	
386NAR2(3.5″×2)	¥ 4.5万
486NAS2(3.5×2)	¥ 5.8万
486NASX2(カラー)	¥ 7.8万
486NAVX1JW	¥10.8万

9821マルチ (WIN対)♬	
Ce/S2(486.CRT付)	¥ 6.5万
Ce2(486.CRT付)	¥ 6.6万
CS2(486.CRT付)	¥ 7.2万
Cb2(486.一体型)	¥ 7.4万
Cb2/B(486.一体型)	¥ 7.6万
Cb2/T(486.一体型)	¥ 8.8万
Ae(486.25MH.1.6M)	¥ 3.9万
AS2(486.33MH.3.6M)	¥ 5.5万
Xe/U7W(486.33MH)	¥ 4.9万
XS/C8W(486.66MH)	¥ 7.0万
PC486M (WIN対)	
486MU2GW(33MH.CD)	¥ 4.8万
486MU2GWM(CRT付)	¥ 7.2万
486MV2J(66MH.CD)	¥ 5.8万
486MV2JM(CRT付)	¥ 9.9万
FMTWII (WIN対)	
Fresh (486.CRT付)	¥ 7.5万
Fresh・T(486.CRT付)	¥ 7.9万
Fresh・E(486.CRT付)	¥ 8.9万
Fresh・ET(486.CRT付)	¥ 9.9万
DOS/V (WIN対)	
IBM Aptiva	¥ 8.9万
P&N WOODY(一体型)	¥ 8.9万
PRESARIO(一体型)	¥ 8.9万
FMV DESK.P	¥ 8.9万

MSX2+ ♬	
HB-XDJ/FS-AIWX	¥ 2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	¥ 2.8万
FS-AIST(16ビット対)	¥ 3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	¥ 5.6万
8801 ♬& ゲーム機	
MA2(8M.2HD)	¥ 2.0万
MC2(8M.CD)	¥ 2.5万
SATURN	¥ 2.9万
P.Station	¥ 2.2万

Mac	
Performa 520	¥ 6.0万
Performa 575	¥ 7.8万
Performa 588	¥ 8.2万
Performa 630	¥ 9.2万
CZ ♪	
CZ881C(NEW-Z)	¥ 4.5万
CZ888C(1.0dB)	¥ 5.0万
CZ604C(2M.スカジ)	¥ 4.5万
CZ634C(16MH.2M)	¥ 8.5万

〈周 辺 機 器〉

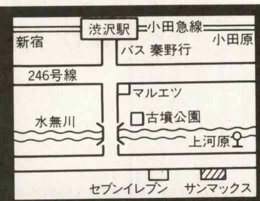
CRT					
KD854N	¥ 1.4万	マルチ15″	¥ 3.2万	CMTA14FI	¥ 2.5万
KD881	¥ 2.0万	マルチ17″	¥ 5.9万	CPS14FI	¥ 3.2万
CU14FD	¥ 1.4万	KM153	¥ 3.8万	CZ-603D	¥ 2.2万
XC1498CII	¥ 1.6万	TV454	¥ 4.0万	CZ-613D	¥ 5.0万
プリンタ系列					
PR101	¥ 1.0万	MJシリーズ	¥ 2.0万	PCI	¥ 2.6万
PR201	¥ 2.5万	BJシリーズ	¥ 1.5万	FMP	¥ 2.0万
AP/VP	¥ 1.5万	Mac	¥ 1.5万	CZ-8PC	¥ 1.0万
その他					
RAM/2M	¥ 0.6万	外付HDD	¥ 1.5万	88マウス	¥ 0.3万
RAM/4M	¥ 1.5万	内蔵HDD	¥ 0.5万	98マウス	¥ 0.2万
RAM/8M	¥ 2.2万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.3万
FM音源	¥ 0.5万	倍速CPU	¥ 1.0万	DOS/Vマウス	¥ 0.3万

注意 値段は毎日変動しています。

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)
9801、9821、EPSON、FMTWII、X68K、DOS/V、8801、MSX2+、CZ、Mac、周辺機器
ゲーム機器(ソフト)OK! →☎0463−75−5240
一部、買取り下取り、出来ない商品も有ります。※発送はクロネコ等を御利用下さい。

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上無料配送です。 税不要/手数料要



㈱サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376−1
MSビル1F 〒259-13
〈振込先〉大和銀行厚木支店
(普通) 7035682

営業時間 AM10:30〜PM7:10(平日)
AM10:30〜PM6:00(土・日・祭日)
定休日 毎週水曜日
連休のお知らせ 5月7,8日

0463-75-5240

新品お買得品		
東芝	GT-S575(GS0755TW)	¥209,800
IBM	T.Pad530Cs-1FC	¥119,800
IBM	T.Pad530Cs-1FC+8M	¥144,800
IBM	T.Pad530Cs-1FD	¥129,800
IBM	T.Pad530Cs-1FP	¥159,800
NEC	9801BX4-U2Z(OTSP)	¥ 89,800
ZEROX	LazerWind2(A4レーザー)	¥ 39,800
三菱	RD-17Y(17"マルチスキャン)	¥ 56,800
メルコ	DNS-250(noteHDD250)	¥ 19,800
NEC	HD420BL(BX3,4HDD420)	¥ 9,980
中古お買得品		
NEC	9801DX/U2	¥ 19,800
NEC	9801UX21	¥ 9,980
NEC	KD882(15"CRT)	¥ 12,800
NEC	KD854N(14"CRT)	¥ 9,980
NEC	PR201V2(15"ドットPR)	¥ 9,980
EPSON	VP2600(15"ドットPR)	¥ 9,980
NEC	21"トリニトロン(Mac,DOS/V)	¥ 19,980
中古98		
NEC	9801NS/A	¥ 79,800
NEC	9801NS/R	¥ 69,800
NEC	9801NS/T	¥ 49,800
NEC	9801NS/E	¥ 44,800
NEC	9801NS	¥ 39,800
NEC	9801N	¥ 19,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 52,800
NEC	9821Bs/U7W	¥ 49,800
NEC	9801BA3/U2	¥ 44,800
NEC	9801BX3/U2	¥ 39,800
NEC	9801FA/U2	¥ 35,800
NEC	H98S-U8	¥ 29,800
NEC	9801CV21	¥ 24,800
NEC	9801T-F71	¥ 69,800
NEC	9801T-F5	¥ 59,800
NEC	9801T-S5	¥ 49,800
NEC	9801T-W5	¥ 29,800
NEC	H98-105/100	¥ 89,800
NEC	H98-100/100	¥ 69,800
NEC	H98-90/100	¥ 59,800
NEC	H98-70/002	¥ 19,800
中古Mac		
Apple	SE30(4/40+角マウス)	¥ 49,800
Apple	IIci(8/80+角マウス)	¥ 34,800
Apple	IIsi(8/80+角マウス)	¥ 29,800
Apple	IIcx(4/40+角マウス)	¥ 19,800
Apple	LC(4/40+角マウス)	¥ 15,800
Apple	P.B140(4/40)	¥ 39,800
Apple	P.B145B(4/80)	¥ 59,800
Apple	P.B170(4/80)	¥ 59,800

信頼と安さの全国通販

OTTOの通販システム
●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1.お問い合わせ▶電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2.ご注文▶納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3.ご入金/発送▶代金のお支払方法
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料) 商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム
●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1.お問い合わせ▶当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2.ご発送▶品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3.送金▶査定後すみやかに(2〜3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

ソフトウェアの受託受け賜ります。
お客様のニーズに合ったソフトをハンドメイドしております ので、お気軽にお問い合わせ下さい。

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷!ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

OTTO

通信販売 買取 お問い合せ
TEL.03-3272-0098 (10:00〜18:00) 定休日:日曜祝日
FAX.03-3272-0686 (24時間受付)
〒103東京都中央区日本橋2-9-1竹一ビル

中古DOS/V		
東芝	EZ486P01	¥ 89,800
東芝	EZ486001	¥ 69,800
東芝	V486E(EVS121TD)	¥ 64,800
東芝	V486C(CVS201TD)	¥ 89,800
東芝	J31SX041VW	¥ 39,800
IBM	5523-S04	¥ 39,800
IBM	T.Pad230Cs-YB7	¥ 89,800
IBM	T.Pad330Cs-JBB	¥ 69,800
日立	5523-SV4相当	¥ 39,800
中古モニタ		
Apple	13"RGB	¥ 24,800
Apple	15"ポートレート	¥ 19,800
NEC	N5926-21(21"High)	¥ 39,800
その他		
	A1プロッタ	¥89,800から
SUN	SS2+16"	¥198,000
SUM	SS1+16"	¥128,000
中古ワープロ		
NEC	PWP-5ZC(カラー液晶)	¥ 89,800
NEC	PWP-5ZJ	¥ 69,800
日立	BF-230(カラーノート)	¥139,800
RICHO	NT-380	¥ 64,800
富士通	LX2000(J)	¥ 79,800
富士通	LX701(J)	¥ 69,800
富士通	LX651(J)	¥ 59,800
富士通	SX401(S)	¥ 59,800
東芝	JW-05PV	¥ 69,800
東芝	JW-95HP	¥ 39,800
SHARP	WD-C900(カラー液晶)	¥ 99,800
SHARP	WD-C600(カラー液晶)	¥ 69,800
SHARP	WD-X500	¥ 59,800
CASIO	G770ZX	¥ 69,800
CASIO	CX-100(カラー液晶)	¥ 99,800
CASIO	GX-990	¥ 59,800
CASIO	PX-11	¥ 69,800
CANON	CW-J1V(カラー液晶)	¥ 89,800
CANON	CW-J1C	¥ 69,800
松下	FW-U1P95	¥ 49,800
松下	FW-U1609	¥ 39,800
メモリ		
168pin 32M		¥ 69,800
168pin 16M		¥ 32,800
72pin 32M,P		¥ 69,800
72pin 16M,N		¥ 29,800
72pin 8M,N		¥ 14,800
72pin 4M,N		¥ 8,800
98DA/RA用4M		¥ 9,980
98NS/T用6M		¥ 9,980
98用61互換2M		¥ 4,980

1 中古のページ　地球にやさしい中古パソコン 日本マイコン流通センター

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

超特価セール開催中！（5/8迄）代金引換え配送にて即、出荷OK！下取・買取大歓迎

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間 AM10：00〜PM8：00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込ください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込できます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込やお問い合わせもできます。03-3463-4454（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は 3/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込やお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買い取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座 2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、㈱日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

〔現金書留の送金先〕
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル7階
㈱日本マイコン流通センター 経理課 03-3770-9911（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
㈱日本マイコン流通センター 渋谷店 03-3463-4455

今月の㊂お奨め商品

NEC PC-9821CB2/B

新品

限定20台

定価￥228,000

59.6%引

特価 ￥89,800

● 家族のパソコンCanBeがお求めやすいこの価格!!
● HDDにはWINDOWS3.1がインストール済み
● WINDOWSの勉強に、中学の授業にぴったり。

回数	1回目	2回目以降
12回	￥9,630	￥8,500

クレジット表は、消費税込の価格です

中古販売価格の一例（3/20現在）その他周辺機器も超特価

エプソン PC-286C-STD

98互換

定価￥198,000

89%引

★PC-286C-STD
● PC-9801用の豊富なソフトが動作可能
● キーボード一体型のコンパクトボディ

現金特価 ￥19,800

エプソン PC-286LS-STD

98互換

定価￥478,000

94%引

★PC-286LS-STD
● 98ゲームがプ◎ステーション並みのお値段でプレイできる。
● 液晶ディスプレイ付だからモニターも不要。さらにCRT端子があるからディスプレイも接続できる。

現金特価 ￥24,800

エプソン PC-286VE-STD

98互換

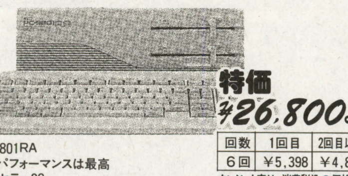
定価￥298,000

96%引

★PC-286VE-STD
● PC-9801用の豊富なソフトが動作可能（RX相当）
● ディスプレイセットでもナント￥30,000円でOK

現金特価 ￥9,000より

NEC PC-9801RA



特価 ￥26,800より

★PC-9801RA
● コストパフォーマンスは最高ベストセラー98

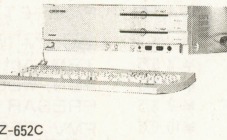
回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,398	￥4,800

クレジット表は、消費税込の価格です

メーカー・商品名	定価（円）	特価（円）
パソコン本体		
ＮＥＣ PC9821Nf340W（P.75MHz、640×400／480対応）	690,000	189,000
ＮＥＣ PC9821Ne（i486SX33、カラー液晶640×400／480）	588,000	138,000
ＮＥＣ PC9821Nd（i486SX33、カラー液晶640×400／480）	348,000	118,000
ＮＥＣ PC9801NX／C（98ノート、カラー液晶）486SX／20MHz	438,000	76,800より
ＮＥＣ PC9801NA／C（98ノート、カラー液晶）486SX／20MHz	498,000	69,800より
ＮＥＣ PC9801NC（98Noteカラー）386SX／20MHz	598,000	58,800より
ＮＥＣ PC9801NS／A（98Note NS／A）486SX／33MHz	248,000	54,800より
ＮＥＣ PC9801NA（98Note NA）486SX／20MHz	348,000	52,800より
ＮＥＣ PC9801NS／R（98Note NS／R）486SX／16MHz	288,000	48,800より
ＮＥＣ PC9801NS／T（98Note NS／T）386SX／20MHz	288,000	36,800より
ＮＥＣ PC9801NS／E（98Note NS／E）386SX／16MHz	278,000	32,800より
ＮＥＣ PC9801NS（98Note NS）386SX／12MHz	298,000	26,800より
ＮＥＣ PC9801N（98Note）	248,000	19,800より
ＮＥＣ PC9801LS2（プラズマディスプレイ搭載ラップトップ）	628,000	32,800より
ＮＥＣ PC9801LX2	448,000	19,800より
ＮＥＣ PC9821Cx／S2（98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット）	415,000	89,800より
ＮＥＣ PC9821Cb／2D（98Canbe CD-ROM搭載、CRTセット）	340,000	79,800より
ＮＥＣ PC9821Cs／S2（98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット）	428,000	74,000より
ＮＥＣ PC9821Ce／S1（98MULTi CD-ROM搭載、CRTセット）	378,000	62,000より
ＮＥＣ PC9821-S1（CRT、CD-ROMセット）	318,000	46,000より
ＮＥＣ PC9801BA／U2（i486DX2／40MHz）	328,000	42,800より
ＮＥＣ PC9801BX／U2（i486SX／20MHz）	218,000	39,800より
ＮＥＣ PC9801FA2（i486SX／16MHz）	458,000	32,800より
ＮＥＣ PC9801FA／U2（i486SX／16MHz）	458,000	37,800より
ＮＥＣ PC9801DA2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	448,000	29,800より
ＮＥＣ PC9801DA／U2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	448,000	24,800より
ＮＥＣ PC9801RA21（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	498,000	27,800より
ＮＥＣ PC9801RA2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	498,000	26,800より
ＮＥＣ PC9801FS2（32ビット）	348,000	26,800より
ＮＥＣ PC9801FS／U2（32ビット）	348,000	31,800より
ＮＥＣ PC9801FX2（32ビット）	278,000	22,800より
ＮＥＣ PC9801FX／U2（32ビット）	278,000	27,800より
ＮＥＣ PC9801DS2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	358,000	20,800より
ＮＥＣ PC9801DS／U2（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	358,000	25,800より
ＮＥＣ PC9801RS21（32ビット）（HDDモデル＋￥5,000）	398,000	19,800より
ＮＥＣ PC9801ES2（32BitCPU）（HDDモデル＋￥5,000）	448,000	27,800より
ＮＥＣ PC9801DX2（HDDモデル＋￥5,000）	318,000	15,800より
ＮＥＣ PC9801DX／U2（HDDモデル＋￥5,000）	318,000	19,800より
ＮＥＣ PC9801RX21（HDDモデル＋￥5,000）	338,000	13,800より
ＮＥＣ PC9801RX2（HDDモデル＋￥3,000）	398,000	12,800より
ＮＥＣ PC9801EX2（FM音源搭載）（HDDモデル＋￥5,000）	348,000	22,800より
ＮＥＣ PC9801VX21（HDDモデル＋￥3,000）	433,000	11,000より
ＮＥＣ PC9801VX2（HDDモデル＋￥3,000）	433,000	9,800より
ＮＥＣ PC9801UX21（FM音源搭載）	348,000	20,800より
ＮＥＣ PC9801VM11	328,000	8,800より
ＮＥＣ PC9801VM21（HDDモデル＋￥3,000）	390,000	8,300より
ＮＥＣ PC9801VM2（別売り256K-RAM￥3,000有り）	415,000	7,800より
ＮＥＣ PC9801UV11（FM音源搭載）	218,000	17,800より
ＮＥＣ PC9801U2	298,000	4,800
ＮＥＣ PC98DO＋	278,000	30,000
ＮＥＣ その他PC-98／8801シリーズ	――	超特価
エプソン PC-486HX2（486DX2／66MHz）	398,000	36,800より
エプソン PC-486P（486SX／25MHz）	278,000	32,800より
エプソン PC-386G（386／33MHz）	750,000	24,800より
エプソン PC-386GS（386／20MHz）	398,000	19,800より
エプソン PC-386GE（386SX／16MHz）	298,000	14,800より
エプソン PC-286V-STD（286／10MHz）	298,000	8,800より
エプソン PC-286VJ-STD（286／16MHz）	228,000	9,800より
エプソン PC-286C-STD（PC-Club）（286／10MHz）	168,000	19,800より
エプソン PC-286LS（286／12MHz）	478,000	27,800
エプソン その他エプソンPCシリーズ	――	超特価
富士通 FMV-DESKPOWER-C FMV46CES3	228,000	59,800
富士通 FM-TOWNSモデル2F本体	378,000	19,800
富士通 FM-TOWNSモデル20F本体	323,000	22,800
富士通 FM-TOWNSⅡCX20本体	333,000	26,800
富士通 FM-TOWNSⅡHR20本体	328,000	39,800
富士通 FM-TOWNSⅡUX20（CRT一体型）本体	288,000	39,800
富士通 FM-TOWNSⅡUR20（CRT一体型）本体	288,000	59,800
富士通 FM-TOWNSⅡ fresh（CRTセット）	368,000	64,800
富士通 その他FM-TOWNS／FMV各種	――	超特価
富士通 FM-TOWNS MARTY／MARTY2	――	29,800より
富士通 FMR-50HD	――	23,800
シャープ CZ-652C（X68000PROⅡ）	――	36,800より
MSXシリーズ 各種		
パナソニック FS-A1（MSX2）	29,800	11,800
パナソニック FS-A1ST（MSX turboR）	87,800	特価
SONY HB-F1Ⅱ（MSX2）	29,800	9,800
SONY HBD-F1（MSX用FDD）	――	特価
各社 MSX、MSX2、MSX2＋、MSXturboR 多数	――	3,000より
その他の周辺機器		
エプソン MJ-700V2C（カラーインクジェットプリンタ）	99,800	36,800より
ローランド ギタ次郎	――	29,800
各種 MIDI音源	――	特価
シャープ PA-9550（電子手帳）	59,800	8,800
ＮＥＣ PC-RG121（インテリジェントレジスター）	――	42,800

★中古商品は商品在庫や価格の変動が多いので、必ず、お電話で在庫と価格を確認し〔ご注文〕をお願い致します。また、在庫切れの商品につきましては、〔予約申込〕もお受け致しております。お気軽にお申し付けください。

SHARP X68000PRO



定価￥398,000

89%引

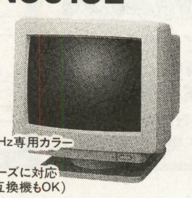
特価 ￥39,800

★CZ-652C
● メモリー1MB増設

回数	1回目	2回目以降
12回	￥3,908	￥3,800

クレジット表は、消費税込の価格です

NEC N5913L



定価￥138,000

92%引

★N5913L
● アナログ15KHz専用カラーディスプレイ
● PC9801シリーズに対応（エプソン98互換機もOK）

特価 ￥9,800

NEC PC-TV354

定価￥110,000

69%引

特価 ￥32,800

★PC-TV354
● 15K、24K自動切り替え
● アナログ（15/21）、ビデオ端子装備
● PC98やMSXに対応

回数	1回目	2回目以降
12回	￥3,569	￥3,100

クレジット表は、消費税込の価格です

ローランド ギタ次郎

特価 ￥29,800

★ギタ次郎
● ギターの演奏情報をMIDI情報に変換
● 高速なレスポンス、簡単で分かりやすい操作性

回数	1回目	2回目以降
6回	￥5,689	￥5,400

クレジット表は、消費税込の価格です

中古在庫数日本一！安心のアフターサービス

㈱日本マイコン流通センター 振込口座
大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
あさひ銀行 渋谷支店 普通 451454
住友銀行 渋谷東口支店 普通 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店 普通 2870068
郵便振替口座 00160-0-168261

銀行、郵便局ともに口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。郵便振替は、お近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行、郵便局にございます。

業界最長 中古パソコン永久保証（メーカー保証内容とは異ります）

業界初 ショッピングプロテクト 不注意の事故や盗難でも安心!!（50,000円以上の品）

永久買取保証（当社でお求めの品はいつでも買取りします。）

高価下取（お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです！）

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK！
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

中古パソコン 月々￥3,000より
商品まとめてクレジットOK！ 自宅にいながら簡単にクレジットの手続きが出来ます
下取り差額クレジットOK
新品との組合せもできます
3回から60回まで

アフター万全「安心の総合保険つき！」 なんと、お客様の不注意による故障でもOK！もちろん盗難や火災でも安心！

日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。（但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。）

業界初のショッピングプロテクト

1. 今、当社でお申し込みのお客様に1年間の総合保険が付きます。（但し、1商品￥50,000以上のものに限り1商品ごとに保険が付きます。
2. 1商品￥50,000未満の物でも保険料をお支払い頂ければ同様の保険に加入が出来ます。
3. 総合保険の内容は、火災、落雷、破裂、盗難、破損、輸送中の事故、取扱上の不注意などの偶然の事故による損害が補償の対象です。
4. 保証と補償の違いについて
   4-1）総合保険による「補償」は上記3の内容によります。
   4-2）保証書による「保証」は、商品不良や故障に対してその保証規定により無償修理を行なうもので、もちろんこの保証も付いてます。

こ〜んなにあってビックリ!!(3/20現在在庫一覧)

価格は お電話に お問合せ下さい!

CPU	
Apple	MacQuadra840AV
松下	CV−M353FD
シャープ	CZ−601C−BK
シャープ	CZ−613C−BK
シャープ	CZ−652C−GY
富士通	FM−TOWNS SH2
富士通	FM−TOWNSMARTY
富士通	FM−TOWNSMARTY2
富士通	FM−TOWNS1S
富士通	FM−TOWNS2
富士通	FM−TOWNS20F
富士通	FM−TOWNSIICX20
富士通	FM−TOWNSIIHG20
富士通	FM−TOWNSIIHR20
富士通	FM−TOWNSIIMX2A
富士通	FM−TOWNSIIUX20
富士通	FMV−466DE1SP相当
富士通	FMV−475Na/S340
富士通	FMV−47NLSS1
富士通	FMV5DC2
富士通	FMV5DH6
富士通	FMV5DSX4
キャノン	NAVI
エプソン	PC−286BOOK−STD
エプソン	PC−286LE−H20
エプソン	PC−286VE−STD
エプソン	PC−286VG−STD
エプソン	PC−386LS−H40
NEC	PC−8801FE
NEC	PC−8801MC2
NEC	PC−9801BA/U2
NEC	PC−9801BX2/U2
NEC	PC−9801BX2/U7
NEC	PC−9801BX3/U2
NEC	PC−9801BX4/U2
NEC	PC−9801DA/U5
NEC	PC−9801DS2
NEC	PC−9801DX2
NEC	PC−9801EX2
NEC	PC−9801FX2
NEC	PC−9801RX4
NEC	PC−9821/S1
NEC	PC−9821AP2/M2
NEC	PC−9821As/U7W
NEC	PC−9821Cx/S3
NEC	PC−9821XS/C8W
NEC	PC−9821Xa9/C8
NEC	PC−9821Xe/U7W
NEC	PC−98DO
NEC	PC−98DO+
NEC	PC−98RLモデル5
NEC	PC−98XL4
AIWA	PC−MT466V2
コンパック	コンチュラエアロ4/25
松下	FS−A1
松下	FS−A1ST
松下	FS−A1WX
松下	FS−A1mkII

CRT	
シャープ	14M−522C
DENON	BD−410
三洋	CMT−147H
三洋	CMT−A14U2S
三洋電機	CMT−B14H2
シャープ	CU−14AD
シャープ	CU−14TV
シャープ	CZ−503D−BK
シャープ	CZ−603D−GY
シャープ	CZ−608D−H
富士通	DM−1501FG
富士通	FM30−651
富士通	FMDPC646
富士通	FMT−DP531
富士通	FMT−DP533
富士通	FMT−DP5351
富士通	FMT−DP536
富士通	FMV−831
東映	FTC−12GTU−H
ビクター	GD−V140
HYUNDAI	HCM−401J
エレコム	HRM−15
SONY	KX−20HF3
	LCD−25
アップル	MAC カラーディスプレイ13インチ
富士通	MB−27343
飯山電機	MF−5015
アイデクソン	MF−8615A
NEC	N5913L
NEC	N5923
NEC	N5924
NEC	N5924U
NEC	N5925U
NEC	N59813U
NEC	PC−KD1511
NEC	PC−KD551K
NEC	PC−KD853
NEC	PC−KD854
NEC	PC−KD854N
NEC	PC−KD862S
NEC	PC−KD863S
NEC	PC−KD881
NEC	PC−KD882
NEC	PC−TV352
NEC	PC−TV353
三洋	PD−14M
三菱	RD−15D
富士通	TOWNSII Fresh ES用CRT
三菱	XC−1498C
三菱	XC−1498CII

FDD・CD-ROM・HDD	
コンピューター リサーチ	CRC−FD3.5WH
エレコム	FDD−3.5S
エレコム	FDD−35W14
富士通	FMT−FD302
ポップ通商	KMF−35F
システムサコム	SD−05R
キャラベル	AV−125NR
TEAC	Caviar2340
メルコ	DNA−420
メルコ	DNF−515J
エレコム	EHB−120AV
エレコム	EHB−210F
JEF	GF−540
アキュレート	HDD−1.08G(F)
日本アルトス	INNER−240MA
ICM	INTER−120
ICM	INTER340AN
ロジテック	LHD−NS130J
ロジテック	LHD−S100NP
ICM	NR−120
ニューテック	NT−210TWi
富士通	NT−530Twi
NEC	PC−9821A−E05
NEC	PC−HF103R
日本テクサ	TR−420A
ITEC	TX−130B
日本テクサ	TX−HD240F
緑電子	V2−340
ICM	CD−630S−M
NEC	CD−ROM2
I/Oデータ	CDB−N60
I/Oデータ	CDG−MX2
メルコ	CND−4FB
松下	LK−RC504NZ1

PRNTER/OPTION	
エプソン	AP−550PC
エプソン	AP−850PC
エプソン	AP−900PC
キャノン	BJ−130J
キャノン	BJ−15V
シャープ	CZ−8PC2
シャープ	CZ−8PC4−GY
シャープ	CZ−8PC5
シャープ	CZ−8PD2R
富士通	FMPR−204B
富士通	FMPR−302G2
富士通	FMXY−133
松下	FS−PA1
SONY	HBP−F1C
スター	JR−200CL
エプソン	LP−1500
ブラザー	M−1024F
富士通	MB27410
シャープ	MZ−1P07
NEC	N5154−29
NEC	NM−9700
NEC	NM−9900
横河電機	NP−500
NEC	PC−PR101/J110R
NEC	PC−PR101F
NEC	PC−PR101T
NEC	PC−PR201/60A
NEC	PC−PR201F
NEC	PC−PR406LP2
日本REM	PR−B400
スター	TR−24
エプソン	VP−135
エプソン	AP1000CSF
富士通	F6163SF2
グラフテック	FD0001
富士通	FMJP−101CG
富士通	FMPR−201R1
松下	FW−HFU1
キャノン	JA−PCROM−EX
キャノン	JB−PCROM−EXII
	KJ−60
関西	KSW−CX4
NEC	N5233−86
NEC	PC−8821−03
NEC	PC−PR101/T165−41
NEC	PC−PR101G−03
NEC	PC−PR101TL−15
NEC	PC−PR150H−04
NEC	PC−PR201B−03
NEC	PC−PR201GS−03
NEC	PC−PR201T−15
NEC	PC−PR201V−08
NEC	PC−PR406LP−02
キャノン	PCA−AX
	PF−50
富士通アイソ	PR−403T カラーユニット
日本REM	PR−B4CSF
日本REM	PRB4CSF
エプソン	PRFC3
	PWS5292A
ブラザー	SF−20
エプソン	VP−1700CSFB
エプソン	VP−500TU
エプソン	VP−800PTU
エプソン	VP135EXCSF

RAM	
コンピューター リサーチ	1MB SIMMメモリー
	98用4MSim
メルコ	DPF−10M
I/Oデータ	DV−SIM326−16同等
I/Oデータ	DV−SIM36−4M
メルコ	ECS−4000S
メルコ	EDA−8000S
メルコ	EFA−4000S
メルコ	EFB−4M
メルコ	ENA−4000
メルコ	ENP−16M
メルコ	ENX−4000T
エプソン	EP−286BOOK−4MB
I/Oデータ	EP−SIMAU−4M
I/Oデータ	EP−SimMAU−16M
メルコ	ESA−16M
メルコ	ESE−4MY
I/Oデータ	FJ−SIM32−2M
I/Oデータ	FJ−Sim32−8M
I/Oデータ	FJ−Simm32−2M
I/Oデータ	FS34−4M
沖	IF80327
東芝	JWM2098A
I/Oデータ	ML34−4M
I/Oデータ	NE−SIM32−H4M
I/Oデータ	NE−Sim36−H8M
I/Oデータ	NX34−4M
NEC	PC−9801RA2用内蔵3MBメモリー
NEC	PC−9821A−B01
NEC	PC−9821A−B02
NEC	PC−9821A−B02L
NEC	PC−9821C2−B01
NEC	PC34R−1M
I/Oデータ	PC34R−4M
I/Oデータ	PIO−31SS
I/Oデータ	PIO−31SS−4M
I/Oデータ	PIO−9234G−8MF
I/Oデータ	PIO−CS134−4M
I/Oデータ	PIO−DA134−8M相当
エレコム	PM−4B
八戸ファーム	TOWNS用2M
	TOWNS用4M
	TOWNS用8M
メルコ	XMT−8000S

その他	
インテル	A80387−16
シャープ	CZ6BP1
インテル	DX4ODP100
富士通	FMT−361
メルコ	HDL−20W
メルコ	HNS−25T
インテル	I486DX2/66
Intel	JBOXDX2ODP66
Intel	JBOXPODP5V83
アーバンコーポレーション	ODBT−486Z
NEC	PC−9801−65
NEC	PC−9801NX/C−01
NEC	PC−98RL−03
I/Oデータ	PK−CX100
Intle	SXODP50
アセットコア	Viper486
NEC	SPEAX−10
東京ニーズ	MF−101
I/Oデータ	GA−1024W
住友金属	MGA98−W3
NEC	PC−9801−U09
NEC	PC−9821B3−E02
カノープス	PowerWindow928
メルコ	WSP−L
ALTECH SYSTEMS	MAC MIDI FACE LX
富士通	FMT−403A
エプソン	GT65RSPRB
日本テクサ	HA−55BS4
アキュレート	IF−98A
コニック	MIB−248C
NEC	PC−9801−03
NEC	PC−9801−36
NEC	PC−9821A−E10
NEC	PC−9821C2−E02
I/Oデータ	PCSC−98
I/Oデータ	SC−98
カノープス	Super CVI(CIM-1104)
ヤマハ	CBX−K3
ローランド	MT−32
ヤマハ	TG−100
KAWAI	XC−3
ローランド	ギタ次郎GC
ローランド	ミュージ郎Jr
富士通	FMT−KB101
富士通	FMT−KB101A
富士通	FMT−KB105
富士通	FMT−KB107
富士通	FMT−KB202A
富士通	FMT−KB206
富士通	FMT−KB207
富士通	FMT−KB501
エプソン	PCLTP2
エレコム	PKB−TOWNS10
エレコム	PKB−X68
エレコム	PKB486NAU
エプソン	#8231
エレコム	AD−P2CR
ティアック	CL−21
エレコム	CMA−SS10
エレコム	CMC−H98
富士通	FMT−726
富士通	FMV−CBL821
キャノン	IFC−9800/15
三菱	JC−2515MA2
三菱	JC−915
三菱	JC99
東芝	JWX2099A
オムロン	MD−FPC−T
NEC	PC−9801LV−15
NEC	PC−98DO/P−11
NEC	PC−CA202
エプソン	PCCRC
ハドソン	天の声2
富士通	FMSC−6111G
HAL	HGS−10
オムロン	HS−20G2
シャープ	JX−40
NEC	PC−IN503H
オーディオテクニカ	AT−SP19CD
富士通	FMT−SP101
富士通	FMT−SP101
	WSP−1108
JUSTY	サウンドメイト4
エレコム	AD−98TV
八戸ファーム	CRTA−03E
シャープ	CZ−6ST1B
エレコム	EN−98BOX
R&D	FDA−36
富士通	FMT−602
富士通	FMVC−402
エプソン	GT30VGPIB
エプソン	GT40SPIF
東芝	J31BCSS1
サンケン エレクトリック	MPS−500JH
佐鳥電機	ST0020−5N
電波新聞社	XPC−1V
横河	プリンタパーソナリティカートリッジ
富士通	FMSC−611ツ
富士通	FMT−411
富士通	FMT−416
富士通	FMT−452
I/Oデータ	GI−98
NEC	PC−9801−01
NEC	PC−9801−90
キャラベル	PC98M17
日本テクサ	PRO−DUCER
関西電機	TVW−N98
C.テクニカ	VCC−98/V
富士通	FMT−TU101
シャープ	CZ−8NJ2
富士通	FMT−TB111
HAL研究所	HTB−10
東京ニーズ	MK−MOUSE3
富士通	OAMO−221
エプソン	PCMS2M
電波新聞社	XE−1AP
ブラザー	CD−1000
NEC	DATAX LSI1200
富士通	FMM−CM301
東芝	JWT2094B
マイクロコア	MC14400Fxe
NEC	PC−9865
NEC	PWP−PEN2
松下	FW−HFP1
松下	FW−HFU1
富士通	FMV−FH707
八戸ファーム	FMステーションII
NEC	PC−9801−118
NEC	PC−9801−86
αデータ	SS−10
クリエイティブ メディア	SoundBLASTER−16
アイドルJ	NB−EXIII
富士通	FMT−602
ロゼンスター	SW−195
シャープ	PA−8800
カシオ	RX−10

中古在庫数日本一!安心のアフターサービス

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC Nicos ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1〜6ヶ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

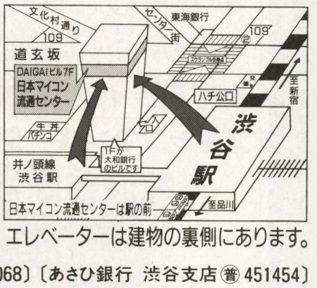
新入学フェアー
学校の物理部・パソコン部
お電話下さい!
更にお安く致します!

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00〜PM8:00

通信販売 申込専用 通話料無料 **0120-01-7773** 〔お問合わせは御遠慮下さい。〕

かかり難い場合やお問合わせは 03(3463)4455/福岡受付 092(751)3901
大阪受付 06(364)1258/仙台受付 022(261)0929



日本マイコン流通センター ※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。
渋谷駅前パソコンSHOP 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊮6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊮1133110〕〔第一勧業銀行 渋谷支店㊮2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊮451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中 申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

パソコンリサイクルのベストショップ **日本マイコン流通センター**

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

渋谷はゲーセンの宝庫

在庫がなくても ひとっ走り 探して来ます。

通信販売の実績で買取り、下取り、分割払い、代金引換、クレジットetc、何でもあり！

業務用ビデオゲーム基板

高価買取・下取

在庫が足りません。どんどん買取ります!!

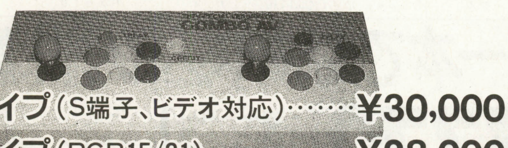
高価引き取り期間中!!

中古→中古 中古→新品 買換え自由

表に無い物も予約OK！ ゼロだろうが バッタだろうが なんでもどうぞ！

メーカー	商品名	売値	メーカー	商品名	売値
SEGA	コラムス	¥12,000	カプコン	ストリートファイター2' TURBO	¥16,000
SEGA	タントアール	¥8,000	コナミ	X-MEN	¥25,000
SEGA	ぷよぷよ	¥12,000	コナミ	出たな！ツインビー	¥18,000
SEGA	ボナンザブラザーズ	¥18,000	ナムコ	ドラゴンバスター	¥38,000
アイレム	R・TYPE・REO	¥18,000	ナムコ	コズモギャング・ザ・パズル	¥10,000
カプコン	スーパーストリートファイターII	¥18,000	バンプレスト	マクロス	¥12,000
カプコン	スーパーストリートファイターII X	¥28,000	バンプレスト	ウルトラ警備隊	¥33,000
カプコン	ストリートファイター2各種	¥8,000より	バンプレスト	クイズ合衆国Q&Q	¥5,000
カプコン	戦いの挽歌	¥32,000	各社	各種麻雀	¥5,000より

コントロールBOX COMBO AV



- Vタイプ（S端子、ビデオ対応）……… ¥30,000
- Rタイプ（RGB15/21）……………… ¥28,000
- VRタイプ（上記両方対応）……… ¥33,000

スキャンコンバータ

電波新聞社 XRGB-1

定価￥26,800

- ビデオ、S端子、RGB21ピン入力をRGB15ピン（15KHz／31KHz）に
- SFC、プレステーション、サターンほかのRGB出力をパソコンモニター用に変換

特価 ¥23,800

ゲーム筐体

- ジャレコ　ポニー18
  サイズ　680×560×1050
- 18' CRT付だからコントロールBOXよりお得？
- JAMM仕様／3ボタンコンパネ
- これさえ買えば君の部屋がゲーセンに
- これからゲーム基盤を始めようと思っている人に最適

特価 ¥36,800

（ベーマガ 5月号）

今月の高価買取指定ソフト

タイトル	機種	定価	タイトル	機種	定価
♡GLO・RI・A 禁断の血族	98	¥ 8,800	メタ女 府立メタトポロジー大学付属女子高	98	¥ 9,800
Iron Assault 日本語版	9821	¥12,800	英雄伝説III 白き魔女	98CD	¥12,800
アドバンストパワードール2	98	¥ 9,800	♡王鑼 源史の章	98	¥ 6,800
ウエディングピーチ	98	¥11,400	♡学園爆裂転校生!	9821	¥ 8,800
♡えんじぇる☆ないと	98	¥ 8,800	軍事資料データベース①	98	¥ 9,800
♡くすり指の教科書	98/TOWNS	¥ 7,800	神秘の世界エルハザード	98	¥10,800
クラシックロード4	98CD	¥11,800	♡聖少女戦隊レイカーズIII	98	¥ 8,800
♡ここは楽園荘	9821	¥ 8,800	♡赤い水晶の瞳	98	¥ 8,800
ディスクステーション10号	98CD	¥ 1,980	♡卒業旅行	98	¥ 7,800
デュエルサクセション	98	¥ 9,800	♡魔法少女B子	98	¥ 7,800
フィニッシュホールド2	98	¥10,800	無人島物語3 A.D.1999TOKYO	98	¥11,400
ブランディッシュMIDIコレクション	98	¥ 4,800	♡雷の戦士ライディ2	9821	¥ 9,800

新品ソフト通信販売受付!!

新品ソフトのご注文が通信販売でできるようになりました。

1) ご希望の商品名、定価、販売価格（定価の1割引、消費税込み）と住所、氏名、TELを記入したメモを同封の上現金書留にてお送り下さい。送料は本州700円、他の地域は900円です。

2) 商品の発送はご注文の商品がすべてそろってからになります。人気の商品、品薄の商品はお時間がかかる場合がございます。

3) 発売予定のソフトの予約もOKです。予定価格でお申し込み下さい。ただし価格の変更、発売の延期などにより差額が生じる場合がございます。

4) ソフトのお申し込みは他の商品のお申し込みとは別に、必ず現金書留でお願い致します。また、お電話、FAX、お手紙などのお申し込み、価格のお問い合わせはご遠慮下さい。

大評好!各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!!（ソフトの指定はできません）

お知らせ
1) 渋谷店店頭にてPHSの取扱いを始めました。 2) 業務用ゲーム基盤の取扱いも大幅に拡大いたしました。
3) 誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

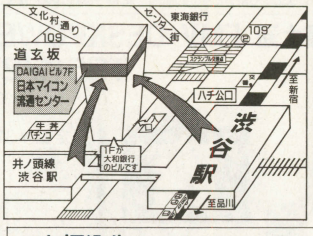
今すぐ 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM10:00～PM8:00

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773** 〔お問合わせは御遠慮下さい。〕

かかり難い場合やお問合わせは03(3463)4455／福岡受付092(751)3901
大阪受付06(364)1258／仙台受付022(261)0929

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



●お振込先
〔大和銀行 渋谷支店㊨6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊨1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店㊨2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊨451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど………24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC 日本信販 ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付（但し、1品5万円以上）

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。
お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店店頭にて中古ゲームソフト480円より!

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

通信販売はこちらへ! 通話料無料 **0120-01-7773** [お問合わせは御遠慮下さい。]

年中無休 AM10:00〜PM8:00

かかり難い場合やお問合せは **03-3463-4455**

大阪受付 06-364-1258/仙台受付 022-261-0929
福岡受付 092-751-3901/FAX.03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

※ご好評をいただき電話がつながりにくくなっています。
PM2:00〜6:00が比較的つながりやすい時間帯です。

全国通販OK
クレジット大歓迎
全商品完全保証付

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM10:00〜PM7:00
全国通信販売

便利な配送システム
・配達日指定
・時間帯指定
(午前・午後・夜間)

24時間FAX受付
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
①3〜60回 均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済(夏・冬2回)
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。
ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に! 全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

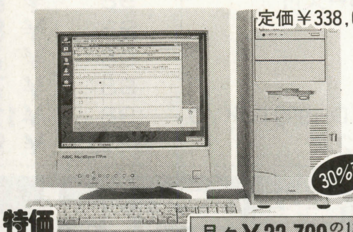
カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

WINDOWSを手軽に楽しむ12機種

WINDOWS95モデル各社勢揃い!

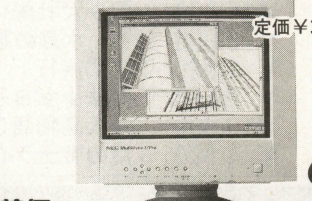
NEC PC-9821XV13/R16
(98MATE Pentium 133MHz HDD1.6G ミニタワー)



定価¥338,000
30%引
特価 ¥238,000
月々¥22,700の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821XT16/R16 定価¥690,000 特価¥482,000
PC-9821XT13/K12 定価¥620,000 特価¥428,000

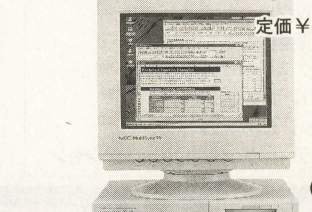
NEC PC-9821XA13/K16
(98MATE Pentium 133MHz HDD1.2G)



定価¥318,000
28%引
特価 ¥228,000
月々¥21,800の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821XA13/K16 定価¥368,000 特価¥259,800
PC-9821XA16/R16 定価¥448,000 特価¥318,000
PC-9821XA16/R12 定価¥398,000 特価¥278,000

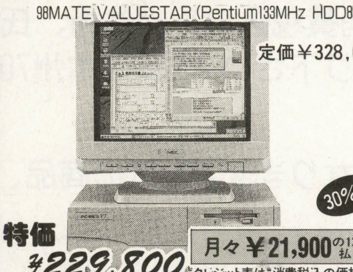
NEC PC-9821XB10/J8
(98MATE Pentium 100MHz HDD850M)



定価¥173,000
28%引
特価 ¥125,000
月々¥11,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821XA12/K12 定価¥328,000 特価¥229,000
PC-9821XA12/K8 定価¥278,000 特価¥203,000

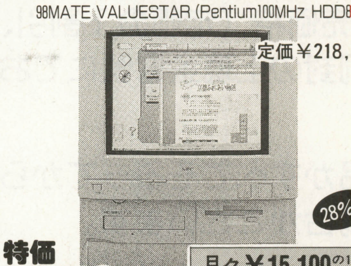
NEC PC-9821V13/S5R(A/B)
98MATE VALUESTAR (Pentium133MHz HDD850B)



定価¥328,000
30%引
特価 ¥229,800
月々¥21,900の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821V13/S5R(C/D) 定価¥368,000 特価¥258,000
PC-9821V13/S7R(A/B) 定価¥378,000 特価¥268,000
PC-9821V13/S7R(C/D) 定価¥418,000 特価¥292,000

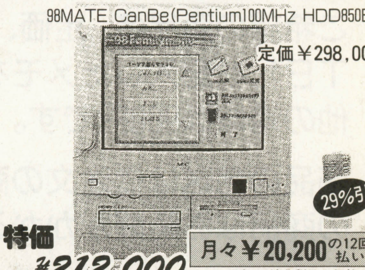
NEC PC-9821V10/C4R(A/B)
98MATE VALUESTAR (Pentium100MHz HDD850B)



定価¥218,000
28%引
特価 ¥158,000
月々¥15,100の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821V12/S5R(A/B) 定価¥288,000 特価¥204,800
PC-9821V12/S7R(A/B) 定価¥338,000 特価¥238,000

NEC PC-9821Cb10/T(A/B)
98MATE CanBe(Pentium100MHz HDD850B)



定価¥298,000
29%引
特価 ¥212,000
月々¥20,200の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

PC9821Cx13S7M(A/B) 定価¥478,000 特価¥333,000
PC9821Cx13S5T(A/B) 定価¥398,000 特価¥282,000
PC9821Cr13/T(A/B) 定価¥398,000 特価¥283,000

富士通 FMV-DESKPOWER CE(1/2/3)
(Pentium 100MHz)

定価¥268,000
限定超特価 TELにて
月々¥19,200の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER CE(1A/2A/3A) 定価¥228,000 TEL特価
FMV-DESKPOWER CM(1A/2A/3A) 定価¥328,000 TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER SE5(1/2/3)
(Pentium 120MHz)

定価¥298,000
限定超特価 TELにて
月々¥21,400の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER SE5(1A/2A/3A) 定価¥248,000 TEL特価
FMV-DESKPOWER SE7(1A/2A/3A) 定価¥338,000 TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER SP5(1/2/3)
(Pentium 133MHz)

定価¥338,000
限定超特価 TELにて
月々¥24,200の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-DESKPOWER SP5(1S/3S) 定価¥318,000 TEL特価
FMV-DESKPOWER SP7(1S/2S/3S) 定価¥378,000 TEL特価

富士通 FMV-DESKPOWER TE5(1/2/3)
(Pentium 120MHz)

定価¥318,000
限定超特価 TELにて
月々¥22,800の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

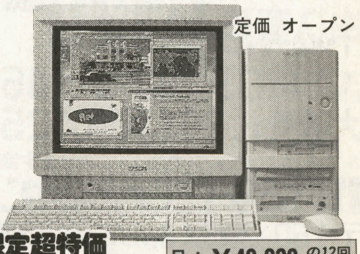
FMV-DESKPOWER TP7(1/2/3) 定価¥488,000 TEL特価
FMV-DESKPOWER TP7(1M/2M/3M) 定価¥538,000 TEL特価

富士通 FMV-TOWNS Fresh GT(1/2)
(Pentium 90MHz)

定価¥358,000
限定超特価 TELにて
月々¥25,300の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

FMV-TOWNS Fresh GS(1/2) 定価¥298,000 TEL特価
FMV-TOWNS モデルH 定価¥298,000 TEL特価

エプソン VM516SS17
(Pentium 166MHz)

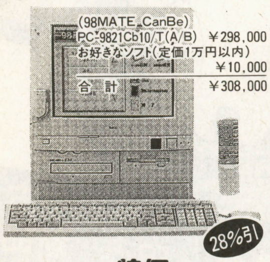


定価 オープン
限定超特価 ¥418,000
月々¥40,000の12回払い
クレジット表は、消費税込の価格です

VM516S 定価 オープン 特価¥358,000

㊗新入学セット（新入学でない人もどうぞっ！）

PC-9821Cb10セット



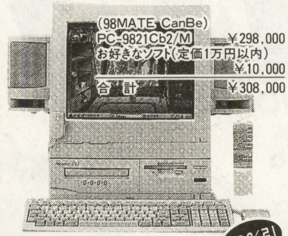
特価 ￥212,000

月々￥21,100の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。TVもFAXもOK！
★お好きなソフトをセット！

クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821Cb2セット



特価 ￥128,000

月々￥13,000の12回払い

★買ってすぐに使えるTVも見れるオールインワンタイプ。
★お好きなソフトをセット！

クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821V12セット

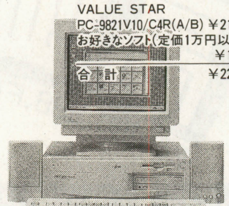
特価 ￥203,000

月々￥20,200の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★お好きなソフトをセット！

クレジット表は、消費税込の価格です

PC-9821V10セット



特価 ￥154,000

月々￥15,500の12回払い

★買ってすぐに使えるオールインワンタイプ。
★お好きなソフトをセット！

クレジット表は、消費税込の価格です

こんなものもいかがでしょうか!?

NEC PC-FXGA（GMAKERスターターキット付）

現金特価 ￥39,800より

★BMにゲームアクセラレーター講座が連載中！
★GMAKERスターターキットもセットでオリジナルゲーム開発ができる!!

各社 1Gハードディスク

特価 ￥29,800より

各社 PHS電話機

特価 ￥4,800より

★大人気のPHSが超特価!!
★なんとこれも通信販売可能!!（ご利用いただける地域が限られます）
★渋谷店店頭にて展示中!!

分割払い取扱い提携会社 日本信販 オリコ

カード取扱い提携会社 オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos ダイナース

ショッピングプロテクト

当社でお求めの商品(5万円以上のもの)
高～い修理代がぜ～んぶ無料（タダ）

アフター万全「安心の総合保険つき！」

なんと、お客様の不注意による故障でもOK！
もちろん盗難や火災でも安心！

日本マイコン流通センターでお買い上げのパソコンおよび周辺機器には安心の総合保険がセットされています。あらゆる故障に対して修理代金が補償されており、盗難の場合は代替品をお届け致します。(但し、中古5万円以上、新品5万円以上のものに限る。なお5万円未満の商品でも安い保険料で同様のサービスが受けられる品もあります。)

大評好！各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!!

通信販売OK!!（ソフトの指定はできません）

お知らせ

1) 渋谷店店頭にてPHSの取扱いを始めました。 2) 業務用ゲーム基盤の取扱いも大幅に拡大いたしました。
3) 誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

PHS携帯電話取扱開始!!

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。
今がチャンス！
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC Nicos ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々￥3,000からのクレジット

どんな時でも安心!! 総合保険付
(但し、1品5万円以上)

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヶ月後からの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポートセンター
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

新品代金引換配送もOK！

盗難でも安心総合保険システム!!

※誠に勝手ながら5／12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

今すぐ！全国どこでもお電話一本で簡単申込み

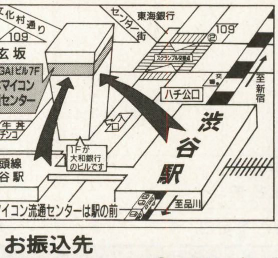
受付時間 AM10:00～PM8:00

通信販売申込専用 フリーダイヤル **0120-01-7773** [お問合わせは御遠慮下さい。]

かかり難い場合やお問合わせは 03(3463)4455／福岡受付092(751)3901
大阪受付06(364)1258／仙台受付022(261)0929

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F



● **お振込先**
〔大和銀行 渋谷支店㊝6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊝1133110〕
〔第一勧業銀行 渋谷支店㊝2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊝451454〕
郵便振込口座 00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は(株)日本マイコン流通センターです。

買って安心 使って便利!! 日本マイコン流通センター

パソコン・周辺機器・ゲームソフトなどまとめて、全国ネットで‥

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CDドライブ

特に高く買います。

高価引き取り期間中!!

中古→中古
中古→新品
買換え自由

今月、特に高く買い取る商品

- Win95インストールマシン
- PC-9821Aシリーズ
- PC-9821Xシリーズ
- 9821Vシリーズ
- FM-Vシリーズ
- FM-TOWNSシリーズ
- MSX-TRUBO-R
- カラーインクジェットプリンタ
- 230メガMOドライブ

ゲームソフトも高価買取り中!

こんなに簡単! タイプ別、申込方法

お客様の「住所」、「氏名」、「電話番号」、「年齢」、「ご覧になった雑誌名」を記入したメモに……

買い替えの方 / お売りになりたい方

ハードのある場合

- 買い換え希望の商品を記入して下さい。
- ソフトや周辺機器もいっしょに送って下さい。

ソフトのみ

「PC-98シリーズ」「FM-TOWNSシリーズ」「スーパーファミコン」「WINDOWS」用のソフトをお送り下さい。

メモと一緒に 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル 7F
㈱日本マイコン流通センター 買い取り(あるいは 下取り)係 03-3463-4455㈹
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。

検査が済み次第、早急に高価買取り代金を為替、書留、振込みなどでお届け致します。(送金の手数料は当社が負担します)

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。(送料はお客様負担です)

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。(印鑑と身分証明書をお持ち下さい)

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積申込書を用意いたしました。内容をご記入の上、郵便又はFAXにてお送り下さい。1～3日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送りいたします。

《無料見積申込書》の送り先

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F ㈱日本マイコン流通センター 無料見積 係

キリトリ線

《無料見積申込書》

年 月 日 日本マイコン流通センター 御中

下取り機種			ご購入機種(新品)			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒			TEL		
購入予定日	年 月	職業		年令	オ	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々 円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単な(ベーマガ 5月号)お取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

進学が決ったらすぐ電話!

新転地でがんばる君を日本マイコン流通センターも応援!

※誠に勝手ながら5/12(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売とも休業させて頂きます。

買取は即、現金を支払います。

(ベーマガ 5月号)

今年最大の話題作遂に発売!!
パソコンRPGにおいて、ユーザーからの絶大な支持を受けている英雄伝説シリーズの最新作が登場。前人気No.1ソフトが遂に発売！
オープニングイベントの秘密
ゲームを始めてすぐに、主人公アヴィンの生活を見れるイベントがありますが、実はこのイベントが、アヴィンの強さや成長の度合を決める重要なイベントなのです。質問に対して選択するだけなのですが、正解はありません。自分自身に置き換えて素直に選択してもいいし、推理して理想のキャラを作るのも全くの自由です。
新たなる魔法が誕生。その名も精霊魔法
精霊魔法は、精獣を呼び出して戦わせる召喚魔法の一種です。精獣は「地」「火」「水」「風」の４種類があり、それぞれランク１から５までの計20体を呼び出すことができます。
100以上のオープンシナリオ
「朱紅い雫」はメインシナリオだけでも「白き魔女」をはるかに越えるスケールですが、さらに100以上のオープンシナリオが用意されています。
新戦闘システム搭載。T.C.Bシステム
パーティキャラの自由な選択
さらに磨きがかかったアンジュレーション
ファルコム初！MIDI音源対応
朱紅い雫
THE LEGEND OF HEROES IV
PC-9800/9821シリーズ
価格12,800円
■WINDOWS95/MS-DOSプロンプト対応
■ハードディスク対応■MIDI音源対応
CPU:80386/16MHz以上、Pentium対応
メディア:CD-ROM/3.5"FD/5"FD
4月26日発売予定
合言葉は
ファルコムコム
falcom.com
インターネットに英雄伝説IV「朱紅い雫」専用ホームページ開設
http://www.falcom.com/ed4/
大好評のYsマテリアルコレクションの第2弾
未公開のYs IV・V設定集も一挙公開！
【Windows用素材集】イースマテリアルコレクション2
Ys Material Collection 2
好評発売中
●Windowsのデータ形式からMacintoshへの形式に変換するか、Windowsのデータ形式が扱えるアプリケーションがあれば、Macintoshでご利用できます。
メディア:CD-ROM
価格5,800円
大好評のMIDIコレクションシリーズ第３弾
開発中の超最新作「VT」のBGMを緊急収録！
ブランディッシュ MIDI Collection
好評発売中
●オリジナル音源完全再現版●MIDIアレンジ版
●SC88音源専用版●XG音源専用版　全32曲
メディア:ハイブリッドCD-ROM
価格4,800円
パソコンRPG人気No.1を樹立した
「白き魔女」のWindows95対応版が
ついに待望の新発売./
白き魔女
THE LEGEND OF HEROES III
好評発売中
PC-98/9821専用
Windows95/
MS-DOSプロンプト対応版
白き魔女＋英雄伝説マテリアル
Windowsユーザーに大チャンス
英雄伝説マテリアルコレクション付で
メディア:CD-ROM
特別価格12,800円
通信販売でも購入できます。(送料サービス)
●電話１本で購入(予約)できます。またFAXや葉書での申し込みもOK。●現金書留や郵便振込でも購入できます。
＊注文する時には、ソフト名・機種・メディア・住所・氏名を忘れずに。
お問い合わせ先:TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金 AM9:00～PM5:30 FAX.0425-21-2109 24時間受け付けております。
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

マルチメディアのNEC

NEC

先端性能加速。

最新のPentium™プロセッサ(166MHz)、

そしてWindows®95、

MPEGデータ再生機能搭載。

常に時代の最先端を提案する

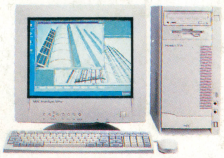
98MATE Xの、これが最新作。

先進の解答が、ここにある。

最先端Pentium™プロセッサ(166MHz)・6倍速CD-ROMドライブを搭載した超性能マシン。PC-9821 Xt16

●CPUには最新のPentium™プロセッサ(166MHz)を、さらに、業界トップクラスのウィンドウアクセラレータ、マトロックス・グラフィックス社製Millenniumを搭載。●標準でもビデオアクセラレーション機能*を備えるとともに、最大1,280×1,024ドット(65,536色)の表示が可能。●ノートパソコンとのデータ連携を実現する赤外線通信機能にも対応。●新たに6倍速CD-ROMドライブも標準装備。

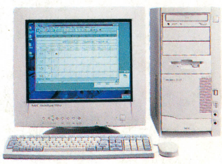
*Microsoft® Windows®95選択時では、ソフトウェアMPEG再生機能利用時のみ有効



PC-9821 *Xt16/R16*
本体標準価格¥690,000(税別)

コストパフォーマンスに優れた、ミニタワー型マシン。PC-9821 Xv13

●CPUには高速なPentium™プロセッサ(133MHz)を搭載。●フロントアクセスが可能なファイルベイを装備。PCカードスロットや3.5インチFDD、HDD、バックアップ装置などの拡張機器を最大で2台追加内蔵可能。●4倍速CD-ROMドライブも標準装備し、加えて、ノートパソコンとのデータ連携を実現する赤外線通信機能にも対応。

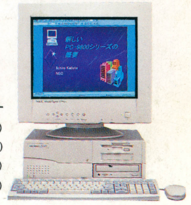


PC-9821 *Xv13/R16*
本体標準価格¥338,000(税別)

卓越した機能と高拡張性を備えた、ハイクォリティ・マシン。PC-9821 Xa16/Xa13/Xa12

●CPUには最新のPentium™プロセッサ(120/133/166MHz)を搭載。●高速ウィンドウアクセラレータ(Trident社製TGUI 9680™XGi)を採用し、最大で1,280×1,024ドット(256色)の表示を可能に。●4倍速CD-ROMドライブも標準装備。●前面アクセス可能なPCカードスロット*や、赤外線通信機能にも対応。

*PC-9821 Xa16/R16、Xa13/K16、Xa12/K12は標準装備



PC-9821
Xa16/R16 …本体標準価格¥448,000(税別)
Xa16/R12 …本体標準価格¥398,000(税別)

―新価格になりました―

新価格 *Xa13/K16* …本体標準価格¥368,000(税別)
新価格 *Xa13/K12* …本体標準価格¥318,000(税別)
新価格 *Xa12/K12* …本体標準価格¥328,000(税別)
新価格 *Xa12/K8* …本体標準価格¥278,000(税別)

ハイコストパフォーマンスを実現する低価格デスクトップ機
―新価格になりました―
PC-9821 *Xb10/J8* 新価格 本体標準価格 ¥173,000(税別)
●CPU:Pentium™プロセッサ(100MHz) ●メモリ:8MB ●HDD:850MB ●FDD:3.5インチ×1

98 95 NEC
98で、Windows®95。

世界を先取るAdvanced98
98MATE X

ソフトウェア、周辺機器、増設ボード類等はWindows®95のもとで動作可能なものを御確認の上ご使用ください。
Windows®95の正式名称は、Microsoft® Windows®95 Operating Systemです。
Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。PentiumはIntel Corporationの商標です。
Adobe、Adobe Photoshopはアドビシステムズ社の登録商標です。画面はハメコミ合成です。ディスプレイは別売りです。

NEC The Best Choice for Windows®95 98

Designed for Microsoft® Windows®95

※ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使いください。

本商品には、Microsoft® Windows® 95とMS-DOS® 6.2/Microsoft® Windows® 3.1の両方の基本ソフト(Operating System)がインストールされておりますが、本体を最初に起動したときに選択した片方の基本ソフトのみ使用可能となります。尚、選択されなかった基本ソフトは固定ディスクドライブから自動的に削除されますのでご注意ください。

FAXサービス 東京:03-3769-9821 大阪:06-304-9821(電話番号・FAX番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

本広告に掲載している商品のカタログ、アップデートサービス情報、及びWindows®95についての導入ガイドをFAXでお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスにしたがってBOX番号をダイヤルしてください。

7048 (98MATE X情報BOX) 7506 (98ユーザのための導入ガイド) アップデートサービス情報BOX 7403 (Windows3.1第2回) 7431 (Windows3.1第3回) 7422 (WindowsNT3.5)

新商品情報はPC-VANでも提供中!
PC-VANに接続したら、"J␣NECPC"とキー入力してください。
接続するには、PC-VANに加入している必要があります。
加入については、PC-VAN事務局TEL:03-3454-6909にお問い合わせください。

〈パソコンに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉NECパソコンインフォメーションセンター
東北022(262)9800 東京03(3452)8000 名古屋052(251)9800 大阪06(943)9800 九州092(262)9800
受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉
ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先を明記のうえ、
〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 98MATE X
(マイコンBASICマガジン 4/8)係までお送りください。

第十五巻第五号通巻一六七号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九六年四月二十五日印刷 一九九六年五月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一−十一−十五 電話〇三(三四四五)六一一一

定価500円(本体485円) 雑誌18361-05 T1018361050502

'96

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

5

パソコンおもしろ活用法

デジタル・カメラ大特集

とじ込み付録

すべてのエンターテインメント・ソフト情報がわかる！全208本の新作情報と売れ筋情報が満載！

電波新聞社